ЮРИЙ ЧЛЕНГОВ
#LITRPG
ПУТЬ В АЛЬВИОРУ
16+

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Дан – игровой вор. Редкие предметы, артефакты из клановых хранилищ, рарные доспехи и эпическое оружие – назовите цену, и он это достанет. В любой из трех мегапопулярных игр. Правда, новое задание легким быть не обещает. Прокачаться в новой игре за ограниченное время, чтобы украсть то, чего пока не существует? Вызов принят. Правда, в итоге выясняется, что на кону стоит нечто посерьезнее денег и безупречной репутации супервора. И права на ошибку у него нет. Что остается делать? Да ничего. Играть – и постараться не сдохнуть. Как в игре, так и в реальности.Художник – Александр Черномаз.

- Пролог
- Глава 1
- Глава 2
- Глава 3
- Глава 4
- Глава 5
- Глава 6
- Глава 7
- Глава 8
- Глава 9
- Глава 10
- Глава 11
- Глава 12
- Глава 13
- Глава 14
- Глава 15
- Глава 16
- Глава 17
- Глава 18
- Глава 19
- Глава 20

Пролог

– Триста! Тысяч! Долларов! – голос стоящего на сцене ведущего гремел на весь зал. – Эта сумма достается победителю чемпионата, российскому мини-клану "Экшн.про"!

Гарт довольно улыбнулся. Они победили! Сделали это! Мог ли он поверить в это еще несколько часов назад, глядя на сосредоточенных корейцев, ложащихся в капсулы? Не очень, если честно. И пусть сумма не так велика, как зарабатывают топ-кланы про-геймеров, зато – это прямая дорога на Cyber World Games, которые состоятся через четыре месяца. Вот там уж они себя покажут! А выигранных денег как раз хватит, чтобы забыть о бытовой суете и полностью отдаться тренировкам перед всемирным турниром. Просто отлично!

– Команда победителей – жду вас на сцене! – выкрикнул ведущий в микрофон. – Трисс, Колоб, Айсмэн, клан-лид Гарт – вперед, не робейте, герои!

Зал ревел и гудел, и в голове у Гарта тоже загудело, когда они вскочил на ноги и начал пробираться вдоль ряда, задевая колени зрителей. Колоб, Трисс и Айсмэн следовали за ним. У Трисс глаза так и блестели, аж сверкали, а толстый Колоб раскраснелся как помидор и радостно ахал. Только высокий изящный Айсмэн пытался сохранить спокойствие, хотя у него не очень-то получалось. На всех игроках команды были голубые джинсы и красные футболки с гербом клана. Красивый герб: меч, чей клинок состоит из красно-оранжевых цифр, а вместо гарды-поперечины надпись: action.pro.

Достигнув прохода, Гарт пошел к сцене, хотя хотелось бежать вприпрыжку. В глазах рябило, сотни лиц смотрели со всех сторон. Будто бы поняв состояние парня, его догнала Трисс, рыжая, стройная, раскрасневшаяся. У него аж дыхание перехватило. Сейчас она была особенно красива. Она взяла Гарта под руку и на секунду тесно прижалась к парню, заставив сердце пропустить пару ударов. Когда он посмотрел на девушку, в ее глазах мелькнули бесовские огоньки. Трисс многообещающе улыбнулась, и Гарт едва не споткнулся. Ну, точно, сегодня со всех сторон пруха у него! Звездный час! К черту все! Вот закончится церемония награждения, и он ей обо всем скажет. Впрочем, вряд ли для девушки его чувства тайна, то, как Гарт сохнет по рыжей, до сих пор не заметил только слепой. Ну, тем лучше.

На отборочный тур Cyber World Games в Москву прикатило множество гостей, куча азиатов, поддерживающих свои команды и просто любителей киберспорта. Хватало в зале и молодежи из

Европы и России. Все орут, свистят, кто-то с осуждением – болели за свои команды, а нате вам, выкусите! – кто с восторгом. Гарт, сжимая руку Трисс, шел посреди всего этого безумия и внутренне ликовал. Их догнал Айсмэн, зашагал рядом. Гарт – лидер, и Айсмэн это признает, но старается всегда показывать, что ни в чем Гарту не уступает. А еще… А еще, кажется, у него тоже какие-то виды на Трисс. Гарт не удержался, и торжествующей взглянул на соклановца. Кто победу добыл – тому и дама прекрасная, мол.

Когда проходили мимо первого ряда, взгляд скользнул по невысокому бородачу, одетому во что-то такое народное, вроде крестьянской одежды, в широченной длинной рубахе, да еще и в лаптях. Косплееров на турнире много, народ рядится в костюмы своих игровых персонажей или натягивает шмотки всяких известных персов из роликов Близзарда, корейских франшиз и дорогостоящих кибер-блокбастеров от ЕА. Хватает и неизменных сталкеров, и бойцов Ворфейса, и бессмертных из Скайфорш. По залу, бряцая топорами, мечами и лазерами расхаживают Космические Десантники Хаоса, мохнатые пандарены в конических азиатских шляпах, гномы с кирками – только почему-то все нормального роста, – эльфы и прочие халфлинги. Но внимание Гарта привлек именно этот дядька: во-первых, у него был невероятно пронзительный взгляд, будто сверлом врубался, во-вторых, ему было за пятьдесят. Пенсионер-косплеер? Прикольно.

Через минуту ему стало не до того. Он взбежал на сцену, оглушенный криками и бравурной музыкой. Огни прожекторов, вспышками фотоаппаратов… Просто ад. Или рай? Нет, пожалуй, все же второе. А вот и заправляющий здесь архангел, то есть ведущий в черном смокинге, на котором светятся вертикальные ряды цифр и закорючек, совсем как у Гарта на футболке, только зеленые. Ведущий ухватил его за руку, развернул к залу. Краем глаза тот заметил, что закорючки на смокинге скользят сверху вниз… и как они такой эффект сделали? Все-таки бабки в чемпионат вгроханы колоссальные, с каждым годом игровая индустрия расцветает все пышнее, и уже начинает теснить кино, по сравнению с которым раньше казалась бедной родственницей.

Рядом с ним остановились Трисс с Колобом, а Айсмэн обошел ведущего и пристроился по другую сторону от него. Ишь, гордец, и тут решил выделиться… да еще и руки на груди сложил, изображая из себя бог знает что.

Ведущий опять заорал в микрофон. Из стоящих по бокам сцены колонок, огромных как черные небоскребы, заиграла знакомая музыка, донеслись крики мобов, шипение боевых заклинаний, и Гарт с друзьями оглянулись.

Над сценой в глубине висел огромный экран, на который пустили их финальный бой. В нем они мощно вынесли клан «Гиганты Сеула», Гарт лично завалил их клан-лида в поединке, продлившемся больше двадцати минут. Под конец боя футболка была мокрая, будто свалился одетым в Москву-реку, но он таки сделал надменного азиата, и вот теперь…

Теперь они поедут на Cyber World Games. И если смогут победить еще и там… Тогда они станут миллионерами. Карьера профессиональных игроков, и без того в последний год вполне успешная, пойдет в гору. Еще перед церемонией к Гарту подходили трое потенциальных спонсоров, предлагали сотрудничество, но он никому ничего не обещал, кивал только, улыбался, пожимал руки, обменивался визитками… И правильно делал, после вручения будут новые предложения, щедрее. Глаза клин-лида смотрели на экран, где орк-танк Колоба прорубался сквозь ряды гноллов, спеша на помощь темному клирику, которого отыгрывала Трисс, а мозг уже прокручивал планы. Черт, Cyber World Games. Нужно сделать все, чтобы там победить. Впрочем, даже если они и не возьмут первое место – летом поездка в Майями на Sunset Games, сделать американосов и примкнувших канадцев с мексиканцами, и осенью можно будет-таки открывать офис клана, Айсмэн давно требует, хочется ему, говорит, для статуса хорошо. Гарт тянул с этим, деньги экономил, но теперь – пора, ну а к Новому году они смогут…

– Вы куда?! Немедленно на место! Охрана!

Крик ведущего вырвал из потока мыслей. Чего это он так истошно… Что такое, что в зале происходит?

Бородач, пенсионер-косплеер из первого ряда, взбегал на сцену. На ходу он рванул длинную рубаху, распахнул на груди, открыв что-то странное. Гарт такого раньше не видел, какая-то зловещая сбруя: то ли проводки, то ли тонкие трубки, а еще колбы или что-то вроде того, и в них… не разобрать, порошок, что ли?

Шум в зале смолк, как топором обрубило, теперь раздались только аханье и отдельные выкрики изумления. Гарт увидел выпученные глаза бородача. Крупным планом, будто он уже стоял прямо передо ним, хотя на самом деле бородатый еще только бежал к нам от края сцены, грузно топая. Глаза его безумно сверкали, и в них горел огонь. Сумасшедший, яростный.

Сбоку спешили двое охранников, но это уже ничего не могло изменить. Бородач выкрикнул нечто непонятное, Гарту послышалось "За Степу!". Что за бред? А потом, запрыгнув на сцену, старик надавил на что-то, зажатое в правой руке. Гарт схватил Трисс, повернулся к ней, прижал к себе и резко подался

вперед, опрокидывая ее на спину, падая сверху. И даже не услышал взрыва – просто стало темно, как будто лампочку выключили.

* * *

– Морфин кололи? Нужно купировать травматический шок.

– Первым делом – донорская кровь.

– Леонид Павлович, а какая у него группа?

– Посмотрите в паспорте, вашу мать! Сердце останавливается, Варя, адреналин, живо, живо!

Тряска, быстрый перестук снизу, вроде маленькие колеса стучат на стыках половой плитки. Ритмичный скрип. Зрения нет, только светлые пятна расплываются, наползают друг на друга, гаснут, снова делаются ярче. Кажется, он видит расплывчатые силуэты над собой, но уверенности нет.

– Террориста сразу вычислили. Учитель старших классов, представляете?

– Придержи здесь. Осторожно, поворот, в стенку не въедьте! Теперь быстрее! И что хотел террорист?

– Его сын год назад покончил с собой, когда проигрался в какую-то игру. Вроде украл у родителей деньги и спустил все. Отец вступил в подпольную организацию, они против компьютерных игр, считают, что те созданы дьяволом или что-то такое.

Сын… Степа… Гарт же его знает! Не лично, а как игрока Стен-666. Он проиграл им тогда… он и его клан… На виртуальный счет экшен.про перешло несколько сотен тысяч золотых монет… А потом они случайно узнали про самоубийство клан-лида проигравших! Но они же не обманывали, они не аферисты, они ВЫИГРАЛИ эти деньги, потому что были умнее, умелее и хитрее…

Мысль смазывается, уплывает. Голоса доносятся гулко и будто издалека, Гарт все никак не может сфокусироваться, чтобы разглядеть этих людей. Ведь они врачи? Куда-то везут… катят по коридору… Что с Трисс, с остальными ребятами? Надо спросить, но не получается, все качается, исчезает, теперь голоса совсем неразборчивые: бу-бу-бу…

Какая-то комната. Колесики больше не стучат и не скрипят. Его берут, поднимают, кладут, жутко больно, но кричать нет сил. А потом все меркнет. Только слышно еще, где-то совсем далеко:

– Леонид Павлович, сердце остановилось!

– Дефибриллятор сюда. Хотя уже не поможет. Это не человек, а котлета. Хребет перебит, ребра в фарш… Молодой, жалко

Все стихло. И темно. Совсем темно, ничего нет. Гарта тоже нет. Сколько это длится, сказать нельзя, потому что и времени

нет. Вообще ничего, пусто. Темная пустота, в которой он растворяется, как капля чернил в бочке дегтя.

* * *

После целой вечности тишины, кажется, что-то начало проясняться.

Свет. Он появился откуда-то сверху, упал на него ласковым лучом. Теплым, приятным. Теплым? Значит, он снова чувствует?

Тепло, да. И ветерок на лице. Где-то вдали щебет птиц, шелест листвы. Сочный, густой такой, как бывает в лесу по весне, когда подует ветер. Отличный звук, от него хочется жить. Еще, кажется, журчание, плюс низкий рокот… похоже на водопад.

Солнце, лес, водопад? Где он?

Гарт попытался открыть глаза – нет, никак. Тело не слушалось. Все, что есть – ощущение света. А еще осознание себя, как личности. И больше ничего. Только мрак. Полный. Непроглядный. Глухой.

Вдруг во мраке звучит голос. Мужской, красивый, с густым тембром и богатыми переливами.

– С пробуждением, Гарт. Ты ведь слышишь? Знаю, слышишь. Это очень хорошо. Скоро будешь еще и видеть. Если, конечно, согласишься на наши условия…

Глава 1

Об интересных способах заработка в играх и некоторых заказах, за которые лучше не стоило бы браться.

Удар, уклонение, еще удар – мимо. Выкуси! Уход в тень, шаг за спину боссу – комбо! Легендарные клинки замелькали, запели, для постороннего взгляда сливаясь в сплошную зеленоватую дугу. Крит! Отлично, ускоряюсь, еще, еще! Второе комбо! Лайфбар над головой огромного тролля тает на глазах, скатываясь в оранжевую зону. Давай-давай, еще! Крит! Босс замирает, иконка над его головой показывает, что ближайшие шесть секунд он отдан мне на полное растерзание – сказывается эффект «Ошеломление». Шесть секунд – целая вечность для асассина девяносто пятого уровня. И пусть моя полоса жизни тоже давно преодолела рубеж в пятьдесят процентов, а свитков исцеления не осталось – плевать. Теперь он никуда не денется!

Эффектный разворот завершает серию ударов, подсекая колени тролля, раздается дикий рев, и я едва успеваю отскочить в сторону, когда огромная туша, мигнув напоследок полосой жизни, валится на пол. А вот от шквала системных сообщений отскакивать некуда. Ладно, что у нас там?

Враг «Пещерный тролль» повержен. Вы получаете 3000 опыта.

Получено 1000 золота.

Получен предмет «Ключ от сокровищ Пещерного тролля». Класс – редкий».

Отлично! Ради этого все и затевалось. Закинув мешок с золотом в инвентарь, я поместил ключ в свободный слот. Так. Сейчас – неприятное.

Активировав интерфейс, я удаляю всех из группы. В чат тут же начинают сыпаться сначала недоуменные возгласы, а потом – уже откровенные угрозы.

«Ты что творишь? Верни меня в группу!»

«Эй, чувак, что ты делаешь?»

«Крыса! Все, ты в черном списке! Труба тебе, урод!».

Да-да-да. Конечно, ребята. Само собой. И в реале вы меня найдете, и в игре жизни не дадите и прочая, и прочая, и прочая. Знаем, проходили, и не раз. Конечно обидно, верю. Пройти недавно введенный разработчиками данж, надеясь на плюшку «Первопроходца», а в итоге – получить лишь опыт с достаточно среднего босса и убитых мобов. Уж извините, но вы мне нужны были только для того, чтобы расчистить дорогу. Опыта за выполнение квеста мне не жалко. Было бы дело в опыте да

плюшке – да без проблем. Но не нужно вам знать, что у тролля в сундуке хранится. Не для того я так долго проходил цепочку невероятно тупых квестов, которая привела к получению этого задания. Да и сами виноваты. Если бы кто-то выжил – я б так вряд ли поступил бы. Договорились бы. Но увы и ах – все улетели на респаун. Так что извините.

Я отключил чат, и пересек пещеру, не обращая внимания на лут, в изобилии валяющийся на полу. А вот и ниша. Полезный класс – асассин. Видишь не только ловушки, но и скрытые тайники. Кстати, в группе у меня сплошь паладины, воины да клирики… были. Фиг бы они на постном масле увидели, а не тайник. Если, конечно, ни у кого амулета Пронизывающего Взгляда не завалялось, в чем я лично сильно сомневаюсь. Я усмехнулся, и скользнул сквозь полупрозрачный для моих глаз полог, скрывающий сокровищницу тролля.

Подойдя к сундуку, стоящему в нише, я активировал ключ.

Вы добыли предмет: Глаз Дракона. Класс – редкий.

Задание «Сокровище пещерного тролля» выполнено. Вы получаете 25 000 опыта.

Вы первый, кто сразил пещерного тролля! Вы получаете достижение «Первопроходец».

Вот и все.

Открыв внутриигровой мессенджер, я быстро написал сообщение заказчику.

«Заказ у меня. Все в силе?»

Заместитель кланлида «Неистовых сокрушителей» ответил сразу же.

«Конечно! Как и договаривались!».

Я быстро открыл окно аукциона и выставил на продажу полученный предмет, выставив в свойствах самостоятельное принятие решения о продаже. Тут же появилась заявка. Некто Слэйд желал купить «Глаз Дракона» за сто тысяч золотых. Я мысленно ткнул в кнопку «принять», и тут же раздался приятный звон.

«На счет поступило 100 000 золота. Желаете перевести в реальную валюту?».

Конечно желаю!

Деньги, за вычетом процента за конвертацию, ушли на привязанный к игровому счету электронный кошелек, и тут же пришло еще одно сообщение:

«Приятно иметь дело с тобой».

«Взаимно» – я отправил сообщение, вызвал перед глазами

меню логаута и вышел из игры.

***

Стянув с головы шлем, я аккуратно положил его на стол рядом с ноутбуком, на экране которого висел игровой чат, заполненный угрозами моих недавних товарищей по группе. Вот неугомонные же! Их что, никогда не кидали в игре? Как дети прямо! Я потянулся, скривился, услышав треск занемевших суставов, и направился в ванную. Отрегулировал воду, и, дожидаясь пока ванна наполнится, вышел на балкон покурить.

Сто тысяч игрового золота в пересчете на реальные деньги – триста баксов. Вроде и немного, но это в зависимости от того, какой обменный курс и уровень жизни в стране проживания. Как по мне – так вполне нормальные деньги. Особенно – за пару дней игры. Ну, ладно, не за пару. За пять. И обычно я беру больше. Вот только толковых заказчиков в последнее время не было. А откуда им взяться? В мире Варланда я уже добыл все редкие, легендарные и даже эпичные предметы, доступные игроку моего уровня. А новые данжи для уровней «девяносто плюс» вводятся нечасто. Вот, с этим повезло, но, если я и дальше хочу зарабатывать деньги – надо качаться. А это так муторно… Одна надежда на вечно враждующие кланы, так и норовящие стянуть что-либо из кланхранов оппонентов.

Щелчком отправив окурок в полет, я вернулся в квартиру, и перед тем, как двинуться в ванную, бросил взгляд на экран ноутбука.

Гневных сообщений меньше не стало, только теперь к ним прибавилась мерцающая иконка мессенджера. Хм. На ловца и зверь бежит? Ну-ка, ну-ка, кто там у нас? Нашарив мышь, я развернул окно сообщений.

«Пользователь Трион хочет добавить вас в список контактов». И прикрепленное сообщение:

«Привет! Мне тебя посоветовали, как человека, умеющего добывать всякие редкие штуки. Есть работа. Отпишись, если интересно.». Конечно интересно! Щелкнув подтверждение, я сунул ноут под мышку и отправился в ванную. Совмещать приятное с полезным.

Развалившись поудобнее, я поставил ноутбук на анахронизм советской эпохи – подставку для стиральной машины, подвешивающуюся на бортики ванны. Эта штука с успехом заменяла мне новомодные столики, стоящие баснословных денег в разных «Икеях». Все придумано до вас, проклятые буржуины! Усмехнувшись, я аккуратно погрузился в горячую воду, отхлебнул особенно холодного на контрасте пива из прихваченной на кухне запотевшей бутылки, и отстучал на клавиатуре:

«Привет. Интересно. Хочу подробностей». Кликнул по иконке подтверждения, добавляя Триона в контакт-лист, и приготовился к ожиданию.

К моему удивлению, ждать долго не пришлось. Буквально через несколько секунд на экране появилось всего одно слово:

«Голосом?».

А почему бы и нет? Мне же удобнее.

«Давай».

Динамики ноутбука закурлыкали мелодией вызова, и я принял звонок.

– Привет. Мне к тебе посоветовал обратиться Блэквуд, – выжидающая пауза. Судя по всему, собеседник ждал моей реакции. Я же молчал, вынуждая его говорить дальше.

– Мне сказали, что ты специалист по… игровым кражам. Так? – несколько растерявшийся из-за моего молчания продолжил собеседник. Тут молчать смысла уже не имело.

– Да, все верно. Блэквуда знаю, – ответил я.

– Нужно достать одну штуку. Штука достаточно редкая, придется потрудиться. Но и по деньгам не обижу.

– Что за штука, сколько это – «не обижу», и какая игра? «Герои Варланда»? «Темный мир»? «Эпоха истребления»?

– «Гриада».

***

Из ванной я вышел в глубокой задумчивости. С одной стороны – сумма, которую мне предложил неведомый Трион внушала. Серьезно внушала. Я даже пивом чуть не поперхнулся, когда услышал. С другой – задание действительно не из простых. Это тебе не в клановое хранилище «Фениксов» залезть. И даже не кинуть десяток-другой игроков за то, чтобы самому забрать артефакт у босса. Украсть вещь, которой еще не существует – это сильно. Хотя это, как раз, ерунда, учитывая, что известны условия появления вещи. Гораздо больше меня расстраивал другой факт. «Гриада Онлайн». Игра, в которой предстояло совершить кражу. Я скривился, будто от зубной боли, сделал большой глоток из новой бутылки, упал в кресло перед компом, небрежно сдвинув ноутбук на край стола, и уставился на монитор компьютера.

На скринсейвере неторопливо сменялись фигуры игровых персонажей. Три легенды игрового мира, три мастера-вора.

Эдгар. Человек. Разбойник. Уровень – 78. «Темный мир» не знает более крутого стелсера.

Блэквалиант. Темный эльф. Асассин. 95 уровень. «Герои Варланда» – старая игра, и Блэквалиант – мой первый персонаж, которого я начал вдумчиво вкачивать в вора. Потому и уровень самый высокий.

Плуто. Человек. Тихий убийца. 63. В «Эпохе истребления» уровни набирать тяжело, к тому же я к выходу игры наигрался до чертиков и в «Героев», и в «Темный мир», и качать персонажа заново у меня желания не было никакого. Но к тому моменту игра для меня уже перестала быть игрой, обо мне услышали, и пошли заказы на легендарки-уникалки из «Эпохи». Я выкрутился из ситуации. Долго сидел с билд-калькулятором в поисках идеальной модели, потом просто сделал заказ в компании, специализирующейся на прокачке игровых персонажей и свалил на море. По возвращении меня ждал готовый тихий убийца сорокового уровня. Конечно, они могли бы догнать персонажа и выше, но это было бы неправильно. Мастер-вор – это не просто прокачанный персонаж. Это образ мышления, призвание, если хотите. И, чтобы реально стать высококлассным рогой – нужно задротить. Долго и вдумчиво. У меня получилось навернуть еще двадцать с лишним уровней, но дальше я качать свою вороферму не в силах. Тошнит аж.

«Гриада». Лучшая MMORPG из всех игр с полным погружением по версии всех известных мне игровых обозревателей. Огромный мир, постоянные ивенты, невероятная реалистичность… И полное отсутствие у меня перса для этой игры. Нету. Совсем. Ну, вернее, есть охотник первого уровня – это я заходил исключительно на игру посмотреть. А вот вора нет. А задание Триона – для высокоуровневого роги. Пятьдесят плюс – минимум. Самый-самый минимум, на котором, при условии невероятного везения и виртуозной игры можно выполнить задачу.

Я закурил прямо за компьютером, что обычно делал только в исключительных случаях. На одной чаше весов – долгий и мучительный процесс прокачки. Нет. Не долгий. Время ограничено. Предмет, который мне предстоит украсть появится в игре через неделю. То есть, за семь дней мне надо взлететь минимум до пятидесятого уровня. Даже меньше, чем за семь – ведь, помимо самого кача, мне придется выполнить обязательные условия. Найти конкретного мага и попасть к нему в группу. Ха! Элементарно, Ватсон. Стать настолько крутым, чтобы получить приглашение на уникальный ивент. Еще три раза «ха». А вот на другой чаше…

На другой чаше весов – двадцать тысяч полновесных условных единиц. десять из которых Трион переведет мне, как только я соглашусь. Двадцать штук за неделю. Я тряхнул головой. Да о чем я вообще думаю! Над чем тут размышлять? Будто у меня выбор есть! Нет его, выбора. Вот только фокус в том, что права на ошибку у меня тоже нет. Я не стал говорить заказчику, что у меня

нет персонажа в «Гриаде». Еще чего! Чтобы такой куш уплыл в никуда? И, если я солью задание – моей репутации придет конец. Трион об этом меня отдельно предупредил.

Так и сказал – забудь, мол, о своем заработке. Типа, ни один мой персонаж в игре больше не появится. И показал мне файлик, в котором были аккуратно отмечены все художества Плуто, Эдгара и Блэквалианта. Да, если этот файл уйдет главам кланов, до сих пор обещавшим немалую награду за установление личности мастера-вора, не раз пощипавшего их кланхраны – мне действительно труба. Можно сразу удалять моих воришек, жизни им в играх не дадут. Некоторым моим недругам достаточно объявить о бесплатной прокачке для убийц персонажей – и ПК-счетчики закрутятся с нереальной скоростью. Меня с респауна просто выпускать не будут. Не знаю, где он такую инфу нарыл, но аргумент серьезный. Надо серьезно подумать…

«Серьезно. Подумать».

Мозг еще заканчивал мысль, а пальцы уже отстучали на клавиатуре согласие, сами скинули номер криптокошелька, и запустили скачивание гайдов по «Гриаде». Авантюризм – такой авантюризм. Но что поделаешь?

Тем не менее, навести справки о заказчике стоило. Я придвинул ноутбук ближе, краем глаза косясь на один из мониторов, на дисплее которого светился прогресс скачивания гайдов, и ткнул курсором в нужный контакт в скайпе.

«Привет. Есть минутка?»

«Привет. Спрашивай».

«Мне тут заказ пришел. От чувака с ником Трион. С «Гриадой» как-то связан. Слышал о таком?».

Если мой заказчик светился в «Гриаде» под этим ником хоть раз – Аттила мне выдаст исчерпывающую информацию. Об этой игре парень знал едва ли не больше ее разработчиков. Как, впрочем, и о многих других. Работа у него такая. Первое в мире агентство по решению игровых проблем, шутка ли? Я пересекся с ним, когда выполнял один из заказов в «Героях Варланда», и он мне едва не прищемил хвост, приняв за другого. Но разобрались, и даже познакомились поближе. Можно сказать, подружились. Если этот термин вообще применим к сетевому общению. Тем не менее, он мне уже несколько раз помогал по мелочи. И доказал, что доверять ему можно.

Динамики ноутбука булькнули сообщением.

«Надеюсь, ты отказался?».

Эммм. Интересно.

«А должен был?».

«Ну, если тебе не нужны большие проблемы – то да».

Еще интереснее.

«А конкретнее?».

Пауза. «Пользователь набирает сообщение». Ого. Долго. Ну, подождем.

Наконец, через пару минут ожидания, всплыл текст, занявший полэкрана. Я погрузился в чтение, а когда дочитал – настроение мое уже не было таким хорошим.

По данным Аттилы, Трион был заместителем главы одного из самых крутых кланов в «Гриаде». Клан был не игровым, а коммерческим. Это означало, что игра для его членов не развлечение, а средство заработка. И заработка немалого, если их клан в топе. Чем дальше я читал – тем больше мне не нравилось происходящее.

В кидняке Трион замечен не был. Как и весь его клан, впрочем. Вот только, исходя из сообщения Аттилы, связываться с ними было себе дороже. Во всем выполняя взятые на себя обязательства, лидеры клана тщательно следили, чтобы другие своего слова также придерживались. В противном же случае…

Эти ребята не гнушались ничем. И не ограничивались игровым миром. Я хмуро смотрел на присланную детективом сводку.

Игрок, отказавшийся продавать клану Триона игровой предмет. Раздробленные колени, пожизненная инвалидность. К копам идти отказался.

Еще один похожий случай. Сломанные руки, сожженная квартира.

И апофеоз – самоубийство главы клана, имевшего серьезные терки с кланом Триона. Выпрыгнул из окна. Закрытого. Прямо сквозь раму. Доказательств никаких, но, если Аттила приводит этот случай в пример – значит, у него есть не просто домыслы.

Откинувшись на спинку кресла, я закурил новую сигарету. Черт побери, серьезные ребята. А если я не успею докачаться? Или что-то еще пойдет не так? У меня бывали проколы. И клиенты всегда относились с пониманием. И даже не всегда требовали деньги назад. Отнесется ли с пониманием Трион? Слив персонажей в случае неудачи теперь не казался мне такой уж катастрофой.

Да ну нафиг! Я нагнулся над ноутбуком, намереваясь уведомить заказчика о перемене решения, как вдруг на краю стола завибрировал смартфон. Я потянулся за ним и выругался. Оповещение. Я стал богаче на десять тысяч долларов. И, судя по данным Аттилы, обратного пути у меня нет. Или?

«Слушай, у меня изменились планы. Должен отказаться. Сейчас скину деньги назад», – отстучал я на клавиатуре и палец

завис над клавишей ввода. Я заколебался.

Десять штук у меня уже есть. И в случае успеха я получу еще столько же. И деньги нужны. И очень нужны. А учитывая, что на кону стоит не покупка авто или отдых в Таиланде – повод сомневаться был. Сколько мне еще перебиваться по мелочи? Вчера из больницы очередной счет пришел, только на этот раз денег, остававшихся у меня, едва хватило, чтоб его погасить. А если я не найду больше заказов? Что будет с Юлькой? Эскулапы ясно дали понять – шансов нет, пора выключать оборудование. И до сих пор это самое оборудование работало только потому, что я оплачивал баснословные счета. Если у меня не станет денег, рука там ни у кого не дрогнет, они уже все решили и приговор вынесли. Перебитые колени? Сломанные руки? Да фигня все это, по сравнению с тем, что ждет Юлю, если я не заработаю денег. Кроме того, Аттила сам сказал, что доказательств никаких нет. А если это совпадение?

Я раздраженно повел головой, и решительно удалил написанную строку. Вместо этого пальцы отстучали на клавиатуре:

«Деньги пришли, все ок. Приступаю».

Через секунду пришел короткий ответ:

«Хорошо. Жду. Удачи».

Почему-то это пожелание удачи показалось мне особенно зловещим.

***

«Когда-то мир Гриады был прекрасен и безмятежен. Здесь было место бесстрашным героям и коварным злодеям, могучим драконам и изящным эльфам, работящим гномам и лукавым гоблинам. Корабли бороздили океаны, торгуя с другими материками, города были богаты и сказочно красивы. Но это продлилось недолго.

Однажды мир содрогнулся. Семь магов, ослепленных могуществом, возомнили себя равными богам – великим Титанам, создавшим Гриаду. В поисках запретных знаний проникли они в Магосферу – наполненное колдовской энергией пространство, где обитают души умерших и еще не рожденных. Весы равновесия пошатнулись, и, дабы компенсировать внезапное могущество людей, разверзлась Бездна, из которой на земли Гриады хлынули порождения первозданного Хаоса.

Пожертвовав собой, магам удалось вызвать Магический Шторм, уничтоживший полчища монстров, и запечатавший проход в Бездну. Но дорого заплатила Гриада за эксперимент безумцев. Дрогнула земля и осыпались горы. Перестали существовать целые города и даже страны. На месте королевства

Варп, полностью разрушенного Магическим Штормом раскинулась зловещая Падь – место, где обитают ужасные монстры и твари Бездны, куда стекаются ренегаты и отступники из всех сопредельных королевств. Изуродованная колдовскими искажениями, Падь – раковая опухоль на теле некогда цветущей Гриады.

На всем материке уцелело лишь пять королевств – Вардис, Селур, Нидерия, Крайт, Зайгон, вокруг которых раскинулись Великие Пустоши, преодолеть которые не удавалось еще ни одному герою. Прошло много лет, жизнь в королевствах пошла своим чередом, но никто так и не смог узнать о судьбе других земель Гриады – каменного Гоблинтауна, подземного королевства дворфов – Андерлэнда, цветущей родины эльфов, прекрасной лесной Альвиоры. Быть может, именно ты станешь тем, кто отыщет путь в Затерянные Земли и возродит былое величие Гриады? Решайся, воин! Приди на земли Гриады и прославь свое имя бессмертным подвигом – или умри в безвестности!»

Войти в игру? Внимание! «Гриада Онлайн» – игра с полным погружением. Настройте фильтры ощущений перед входом.

Я стянул шлем, и тяжело выдохнул. Картина, пронесшаяся перед моими глазами, давала сто очков форы самому совершенному голофильму. Виды величественной Гриады, сменившиеся калейдоскопом событий – проколом Магосферы, вторжением чудовищ Хаоса и последующим магическим Штормом, практически уничтожившим земли Гриады – были настолько реалистичными, что просто дух захватывало. Свежесть лесов, яркие краски столиц, жаркое дыхание магического пламени – если игра хотя бы наполовину так же реалистична, как вступительный ролик, то у меня просто нет слов.

Подавив желание закурить, я сделал глоток энергетика, и снова одел шлем. Замершая было на мониторе картинка вновь ожила, я подтвердил вход, и передо мной возникло меню создания персонажа.

Выберите расу. Внимание! Сменить расу в процессе игры невозможно! Для смены расы потребуется удалить текущего персонажа и создать нового!

Хотя я уже знал расу своего будущего персонажа, я не смог удержаться, и снова пробежался по списку.

Люди – таинственная раса, пришедшая в Гриаду откуда-то извне, и в считанные столетия вытеснившая исконных жителей этих земель. Человек – прирожденный воин, огнем и мечом прошел по землям Гриады, истребляя всех, кто не походил на эти заносчивые создания. Столетия понадобились, чтобы между

обитателями Гриады и пришельцами воцарился мир. Столетия войн и раздоров. Сейчас люди – самая многочисленная раса Гриады. Но их гнетет незнание своих корней. Стань тем, кто откроет тайну появления людей в Гриаде и вознеси свою расу на новые вершины величия.

Угу. Понятно. Дальше.

Дворфы – признанные мастера-ремесленники. Отличные кузнецы и великолепные ювелиры, настоящие знатоки горного дела и при этом – отличные воины. Когда беда стучится в дверь дворфа, он меняет фартук мастера на доспех воина, а кирку, молот или сверло – на боевую мотыгу. И нет более страшного и величественного зрелища, чем хирд дворфов, идущий в атаку на неприятеля. Магический Шторм отрезал живущих в Гриаде дворфов от их родины, и теперь они скитаются по миру, надеясь когда-нибудь воссоединиться с сородичами. Найди путь в потерянный Андерлэнд и стань самым великим из дворфов.

И отрасти бороду до колена, как дворф, пока будешь качаться. Нет, спасибо. Дальше.

Гоблины. Лукавые создания были безвредны и добродушны, пока люди не устроили гонения на них. С тех пор зеленые хитрецы затаили обиду, и изменили свой нрав. Гоблины коварны и умны, а их малый рост компенсируется величием духа. Каждый гоблин втайне мечтает стать тем, кто найдет путь в Гоблинтаун, потерянный после Магического Шторма, сплотит свой народ и отомстит людям. Быть может, этим героем хочешь стать ты?

Ага, конечно. Делать мне больше нечего. Отыгрывать зеленого недоросля, которому каждый норовит настучать по ушам. Ну его.

Мне надоело читать описания, и я промотал несколько рас, практически не глядя. Тем более, что там пошел настоящий хардкор. Кто только за них играет? Тролли, орки, пещерные кобольды, недоростлики… Жесть какая-то. Эльфы. Тут я на миг задержался, снова взвешивая за и против. В принципе, практически идеальный вариант для роги, коим я собираюсь стать, но, проштудировав гайды и покурив форумы, я понял, что есть раса, который для моих целей будет прям как яичко к Пасхе.

Альв-полукровка. Эльфы-бастарды, плод кровосмешения людей и эльфов. Немногочисленны, встречаются редко. Для эльфа связь с человеком – позор, и потому к альвам лесные жители относятся с презрением. Однако, древнее пророчество гласит, что именно полукровка найдет путь в потерянную Альвиору, чьи роскошные сады и пышные леса до сих пор снятся благородным эльфам. Альвы взяли от каждого из родителей лучшее – ловкость и скорость лесного эльфа, силу и выносливость человека, а мудрость обеих рас

нашла отражение в высоком интеллекте полукровок. Будучи гонимыми как эльфами, так и людьми, альвы воспитали в себе по-настоящему стальной характер и железную волю. Стань тем, кто докажет эльфам и людям свое право на существование!

Сперва, когда я посмотрел характеристики альвов, я решил, что это косяк разработчиков. Недосмотр. Ну чит же явный! Ловкость эльфа, сила и выносливость человека, еще и бонус на интеллект! Ну как так может быть? Это же идеальный рога! Однако, покопавшись в недрах форумов, я понял, что все не так просто. Минус к репутации у людей и эльфов – самых, пожалуй, распространенных в «Гриаде» рас – выливается в НПС, не желающих давать задания, в ограничения по нахождению на локациях, в задранных ценах у торговцев и отсутствии востребованности для кланов. Однако, чем больше я рассматривал характеристики и прикидывал направления будущего развития персонажа – тем больше мне нравилась эта идея. Кто знает – возможно именно расовые бонусы альва станут той необходимой мне плюшкой, которая поможет выполнить заказ. Решено!

Вы выбираете расу Альв-полукровка. Подтвердите выбор. Предупреждаем о расовом штрафе: отношения с людьми и эльфами – Неприязнь.

Ха, тоже мне! Я людей тоже не очень жалую! Подтверждаю!

Выберите класс персонажа.

Ну, тут и думать нечего. «Крадущийся в тенях» – аналог роги, вора, и кто там еще в современных игрушках бывает?

«Для Крадущегося в тенях не существует замков и преград. Мастер скрытого перемещения, знаток отмычек и замков, тот, кто найдет ключ к любой двери. Превосходно обращается с легким оружием ближнего и среднего боя – ножи, кинжалы, легкие мечи, секиры, сюрикены, метательные ножи, легкие арбалеты. Среднее и тяжелое оружие недоступно. Тяжелая броня недоступна. Подтвердите выбор».

Подтверждаю!

Внешность персонажа будет сгенерирована случайным образом с учетом оригинальной внешности игрока. Введите имя персонажа.

Я ухмыльнулся и отстучал:

Герм.

Самонадеянно назваться сокращенным именем бога-вора? Да пофиг!

Имя принято. Добро пожаловать в Гриаду, Герм! Да будут к тебе благосклонны Титаны!

Ну что, Гриада? Встречай нового героя!

Глава 2

О нюансах охоты на диких гоблинят и пользе взаимодействия при атаке мертвого вепря.

– Какого дьявола тебе здесь нужно, ублюдок? – окрик заставил меня вздрогнуть и отпрянуть от забора, через который я пытался рассмотреть ферму.

Я медленно повернулся. Сзади меня стоял фермер. Типичная «соль земли» – темное от загара, задубевшее от ветра лицо. Грубые черты, дешевая льняная рубаха. Рукава рубахи закатаны по локоть и открывают большие, мускулистые руки. Сжимающие черенок вил, недвусмысленно направленных мне в грудь.

– Доброе утро, любезнейший, – я улыбнулся так мило, как только мог. Уголки губ разошлись, показав доставшиеся мне в наследство от папеньки-эльфа клыки (хотя может и от маменьки, кто его знает), и фермер нахмурился еще сильнее.

– А ну, вали отсюда, отродье бесовское! Не хватало мне еще, чтоб ты тут глазом дурным своим зыркал!

Вот я и начинаю вкушать плоды параметра «Неприязнь» и отрицательной харизмы. А ведь игра только началась!

Эта ферма была первым, что я увидел, выбравшись из чащи, в которой появился. Кстати, интересно, почему во всех играх эльфы и им подобные появляются именно в лесу? Не, ну я понимаю, что это как бы естественная среда обитания для них, но, блин, скучно же! Одно и то же, без каких-либо оригинальностей. Ну, если не считать оригинальным тот факт, что в лес Гриады я поверил, едва лишь появился в нем. Я даже позалипал несколько минут. Все было абсолютно как в реале. В других играх я находил несостыковки, баги в текстурах, еще что-то, что однозначно говорило – ты в игре, чувак. Здесь все было настолько естественным, что я даже растерялся. Никаких общих спрайтов для травы или листвы на деревьях – все идеально прорисовано, для каждой травинки и листика – своя физика. Понятно, что это особенности полного погружения – восемьдесят процентов реальности домысливает мой мозг. Но масштаб поражал. И это с моим-то древним шлемом! Думаю, люди с крутым железом сюда могут ходить, как в отпуск. Теперь понятно, почему такой отток из других игр произошел. Это как после восьмибитной приставки пересесть на «плей стэйшн» – хотя не факт, что такое сравнение будет понятным большинству игровой аудитории.

Но что-то я отвлекся. Так вот. Ферма, расположенная поблизости от места спауна – это квест. Однозначно. А в моей ситуации пренебрегать квестами нельзя. Потому вполне логично,

что я решил найти хозяина и пообщаться с ним. Понятно, что в самом начале игры все, что он мне может выдать – это какой-нибудь трэш, типа, дров наколоть или огород вскопать. Но для начала и это сойдет. Правда, я почему-то не учел, что квест я могу и не получить. И сейчас все шло к тому, что меня погонят отсюда поганой метлой. Ну, это в лучшем случае. Потому что вилы дядя держал очень решительно, а уровень его был на пяток повыше, чем у меня. Того и гляди, на респ улечу, даже не начав играть.

Я лихорадочно прокачивал ситуацию. Отказываться от квеста не хотелось, но не хотелось и зарабатывать штрафные очки опыта, которые в Гриаде выдают за смерть – причем, для новичков тут послаблений нет. И уйти в минус с первого появления в игре не улыбалось.

– Я прошу простить меня, если я нарушил границы вашей частной собственности, – черт, что я несу? Это фермер-непись, откуда ему такие обороты знать? – но я думал, что, возможно, у вас найдется какая-то работа, которую вы сами делать погнушались бы…

Черт! Сейчас он не поймет меня, решит, что я издеваюсь и точно проткнет вилами.

– Денег не дам! И во двор не пущу! – тут же буркнул мужик. Фух, ну, хоть понял, что я сказал. И чуть вроде успокоился. Видимо, квест я все же получу. Правда, как же неприятно унижаться-то! Ох и расу я себе выбрал!

– Поверьте, мне не нужно к вам во двор. Я просто хотел бы помочь – если, вам, конечно, нужна помощь, – я развел руками, стараясь выглядеть, как можно доброжелательнее. Правда, улыбаться опять не рискнул. Ну ее, улыбку эту.

– Для бесовского отродья может быть только одна работа – сортир чистить! – проворчал мужик. Э, сортир? В настолько реалистичной игре? Блин, а мне точно нужен этот квест?

– … Но его уже почистили вчера. Так что работы нет. Тем более – для такого задохлика, как ты, – смерил меня презрительным взглядом мужик.

Я насторожился. Это он намекает на мой уровень? То есть, квест все-таки есть?

– С другой стороны – что мне до отродья? Сдохнет – туда и дорога, – себе под нос буркнул мужик. – А не сдохнет – хоть какая-то польза…

Я весь превратился во внимание. Мужик опустил вилы и внимательно меня осмотрел. Впечатления я и правда не производил.

Простые штаны из темной ткани, такая же рубаха. На ногах –

невысокие сапоги из дешевой, грубой кожи. Через плечо – перевязь с ножами, которую я подобрал в лесу – расщедрились разрабы. Правда, ножи больше походили на заточенные куски стали и урон наносили минимальный. Но это ничего. Главное – начать, а потом разживусь нормальным оружием. На втором плече висит простая котомка – доступ к игровому инвентарю.

– В общем, слушай, два раза повторять не буду. Повадились ко мне лесные твари шастать. Капусту жрут, помидоры жрут, все жрут, твари! Молоко киснет из-за них. Корова пугливая становится. А мне с ними разбираться некогда. Днем они в лесу сидят, а ночью гадить ходят. Мелкие они, но шустрые. Угомонишь их – могу пожрать дать тебе. Ну, и еще что найду, может, ненужное.

– Только ты это… имей в виду! – посуровел хозяин. – Пойти в травке полежать, а потом сказать, что все сделал – не прокатит! Принесешь мне уши их! Не меньше десятка! Десятка пар. Вот тогда – поверю!

«Внимание! Доступно новое задание!

Фермеру досаждают детеныши диких гоблинов. Отправляйтесь на лесную поляну, убейте десять гоблинов и принесите их уши фермеру. Награда за выполнение задания – 300 очков опыта, игровой предмет на выбор фермера.

Уровень сложности – легко.

Принять задание? Да/Нет»

Черт, что тут думать! Да, конечно!

Что-то звякнуло, и на периферии зрения замерцала полупрозрачная иконка. Я сосредоточился на ней, и тут же развернулось игровое меню с картой и отметкой на ней. Так, это совсем недалеко. Отлично! Можно идти качаться!

– Спасибо, – я степенно поклонился фермеру, – я не подведу вас.

– Угу, – буркнул фермер. – Не подведешь, конечно. Особенно, если будешь продолжать тут столбом стоять.

– Все-все, уже ухожу! – заверил я непись, и едва ли не вприпрыжку, ринулся к лесу.

– Тьфу! – за спиной смачно плюнули на землю. – Шастают тут!

М-да. Весело быть альвом, ничего не скажешь!

***

Маленький зеленый гоблин, похожий на лягушку, нажравшуюся стероидов, настороженно замер, вытянув шею и огляделся по сторонам. Он никак не мог понять, что же явилось причиной для беспокойства. Я аккуратно перенес вес тела с одной ноги на другую, и приблизился к тварюшке еще на метр.

Я провел уже несколько часов на лесной опушке, устроив настоящий геноцид местной мелкой нечисти. Десять пар ушей диких гоблинят уже лежали в инвентаре, но бежать назад на ферму я пока не спешил – успеется. Пока надо покачаться малость.

Я уже мог похвастаться целым вторым уровнем и двумя же свободными очками характеристик. Такого показателя можно было бы достичь гораздо быстрее, но у меня была своя цель. Для убийства живности я не пользовался метательными ножами – оружием среднего боя, появившимися у меня на самом старте. Стараясь максимально прокачать всю возможную на начальных уровнях скрытность, я подбирался к гоблинятам, пытаясь не потревожить их. Сначала не получалось. После десятого сбежавшего зеленого уродца дела пошли лучше. И сейчас до нового уровня мне оставалось совсем немного.

Не могу сказать, что мне нравилось это занятие. Но для новичка охота на гоблинов была максимально быстрым способом раскачаться хоть немного, прежде чем отправиться в город. Большинство игроков пренебрегало охотой на мелких мобов, я же решил сделать все правильно. Чем выше уровень у меня будет, когда я приду в город – тем проще будет брать нормальные квесты, а не всякий хлам, типа отнеси письмо от бабушки к дедушке. А значит – кач будет идти быстрее. А мне сейчас больше ничего не требовалось. Но, чтобы выполнять квесты, не умирая и не теряя опыт штрафами, нужно раскачиваться симметрично. То есть, не только уровень задирать, но и уменя с навыками прокачивать. Иначе что толку с высокоуровневого идиота, который и в тени-то уйти не может?

Судя по шкале опыта, заполненной почти полностью, мне оставалось свернуть шею последнему гоблиненку, и я получу новый уровень. Потом можно будет сгонять к фермеру, сдать задание, сделать небольшой перерыв на выход в офлайн, и отправляться в город.

Мне оставался один шаг, когда пропела тетива, и стрела с темным оперением сбила гоблина в траву, заставив его смешно подергивать лапками. Я, не в силах сдержать раздражение, громко выругался.

– Тебя не учили, что ругаться в присутствии дамы неприлично? – кусты неподалеку шевельнулись и из них выбралась лучница. Темная эльфийка четвертого уровня. Я посмотрел на испортившую мне охоту барышню и шумно сглотнул.

Как я уже говорил, «Гриада» была очень реалистичной игрой. Гораздо реалистичнее всего, во что я играл раньше. Запах хвои,

жужжание пчел, перелетавших с цветка на цветок, легкое дуновение свежего ветерка – все это было настолько живым, что разница с реальностью совсем размывалась. Но два упругих полушария под кожаным топом, соблазнительно колышущиеся при каждом шаге, были самой реальной деталью, виденной мной за сегодня. По тонкой шее прямо в манящую ложбинку сбежала капелька пота, и я сглотнул еще раз.

Эльфийка проследила за моим взглядом и усмехнулась. Нарочно красуясь, она прошла, покачивая едва прикрытыми бёдрами мимо меня и грациозно нагнулась над убитым гоблином, заставив меня задышать тяжело и часто.

– Не сильно помешала? – убрав лут – уши гоблина, в инвентарь, эльфийка обворожительно улыбнулась, проведя язычком по нижней губе и с насмешкой посмотрела на меня.

Ах ты ж… Я проглотил ругательство. Наслаждаясь формами барышни, я практически забыл о том, что появившаяся особа украла у меня минимум час времени. А теперь она еще и смеется надо мной.

– Сильно. Помешала, – едва сдерживая накатившую злость проговорил я. – Пошла бы ты… охотиться куда-нибудь в другое место?

– Ой-ой. Какие мы обидчивые, – эльфийка усмехнулась. – Как будто не полукровка, а благородный! – она демонстративно медленно повернулась, и пошла по тропинке вглубь леса.

– Вот же коза! – наваждение схлынуло, и раздражение так и выплескивалось наружу. Очень хотелось кого-нибудь ударить. Желательно – ножом. Да, с таким настроем я сейчас до фига гоблинов наловлю!

На то, чтобы успокоиться, ушло несколько минут. Усилием воли я выкинул наглую эльфийку из головы, и продолжил охоту.

Зеленомордый, которого я заприметил в качестве жертвы на этот раз, оказался непоседливым. Не успевал я к нему приблизиться, как он, смешно перебирая короткими ногами, уносился в сторону, все глубже уводя меня в лес. Постепенно пение птиц смолкало, раскидистые кроны деревьев перекрывали доступ солнечному свету, погружая лес в мягкую полутьму, а гоблин все так же играл со мной, то подпуская поближе, то разрывая дистанцию. Мне это изрядно надоело, и я уже нашарил на кожаной перевязи рукоятку метательного ножа, намереваясь прекратить нелепое преследование, как вдруг кусты справа затрещали, раздался дикий рев и на поляну выскочило нечто.

Огромная туша на четырех коротких ногах сверкала бельмами глаз, угрожающе поводя длинными сероватыми бивнями. Короткая щетина на теле была покрыта струпьями, и

мне даже показалось, что в сочащихся гноем отверстиях на оголенных участках кожи шевелились черви.

«Мертвый вепрь. 7 уровень. Вполне обычный в прошлом житель лесов Гриады хотя и отличался повышенной агрессивностью, однако никогда не нападал на разумных первым. Погибнув же в гиблых пустошах Варпа, зверь пропитался энергией некросферы, и восстал из мертвых. Теперь единственная его цель – уничтожить как можно больше разумных, встретившихся на его пути. Степень опасности – средняя».

Нифига себе – средняя! Это система так определяет опасность для меня, или в принципе? Если для меня – то не хотелось бы мне встретиться с тварью, которую она промаркирует особо опасной! Хрюшка на пять уровней толще меня, да и лайфбар прям неприлично длинный по сравнению с моим. Кажется, лететь мне сейчас на респ. Без вариантов.

Кабан хрюкнул, из пасти, «украшенной» мелкими, кривыми зубами, в траву протянулась ниточка коричневатой слизи. Тварь гребанула копытом по земле и ринулась в атаку.

Не знаю, что мне помогло – природная ли ловкость альва, или то, что с перепугу я мобилизовал все доступные мне ресурсы виртуального организма – только туша свиньи-зомби пролетела в считанных миллиметрах от меня, и с разгона врубилась в толстый ствол дерева. Я еще раз убедился в совершенстве искусственного интеллекта «Гриады» – полоса жизни над головой твари замерцала и едва заметно убавилась. И это только от того, что тварь в дерево врезалась! Может, шансы все же есть?

Не теряя времени, я выхватил два метательных ножа и один за другим швырнул их в разворачивающуюся тварь. Та тонко взвизгнула и снова ломанулась вперед. Я, будто решив ошеломить противника, устремился к нему на встречу.

Удивить свинью не удалось – для этого она была слишком тупой. Но зато мой план воплотился в жизнь. Когда до кабана оставалось пара шагов, я резко оттолкнулся от земли, и взмыл в воздух, перелетев через атакующего врага. Резко развернулся, оставив в мягкой земле две борозды от кожаных сапог, и снова метнул два ножа – по одному с каждой руки. После второго броска возникло сообщение о нанесенном критическом уроне, и лайфбар свинки еще немного просел.

Ха! А ведь мне, кажется, удалось разработать тактику. Мой соперник силен и быстр, но при этом ужасно неповоротлив. Если продолжать пользоваться этим – раунд может закончиться в мою пользу. Эх, мне бы что-нибудь серьезнее стартовых ножей, подобранных вскоре после появления в игре – глядишь, я бы и

заборол свинку. Хотя еще побарахтаемся.

Кабан снова взревел, устремившись в атаку, я, повторяя маневр, кинулся к нему навстречу…

… и едва не поплатился.

Мягкая подошва сапога потеряла сцепление со скользкой травой, и я рухнул на землю. Тут же накатила волна зловония, источаемого хрюшкой, я почувствовал сильный удар в бок и взмыл в воздух.

Эй! А какого хрена так больно?

Перед погружением игра предупредила меня, что в «Гриаде» используется инновационная система передачи ощущений и предложила настроить фильтры. Только когда я их настраивал – мне почему-то казалось, что относится это как раз-таки ко всем вот этим запахам-цветочкам, ну, может еще к посещению игровых домов терпимости – но никак не к боли! Да какого хрена вообще, живодеры, блин!

Я упал в траву, корчась от боли и прижимая ладони к окровавленному боку. Да-да, именно окровавленному. Из круглой раны толчками выплескивалась кровь, и с каждым толчком полоса жизни проседала все сильнее, медленно, но неотвратимо заваливаясь в оранжевую зону. Где-то рядом трещала кустами неуклюжая тварь, пытающаяся развернуться, чтобы покончить со мной. Кажется, я уже слышу, как она ломится ко мне. Ну, все. Прощай, половина накопленного опыта!

Звук отпущенной тетивы прозвучал для меня, подобно музыке, а последовавший за ним рев зомби-свина показался мелодичнее пения ангелов. Снова свист стрелы, звук глухого удара, и свинья уже не ревет – тонко верещит, забивая барабанные перепонки.

– Эй ты, живой еще? – голос показался знакомым, но я не придал этому значения. Боль вроде улеглась, а вот лайфбар и не думал успокаиваться, продолжая пугающе пульсировать, только теперь уже – красным.

«Дебаф третьей степени – «Кровотечение». Каждую секунду вы теряете 5% жизни».

Ну отлично! Учитывая, что удар свиньи снес мне едва ли не половину здоровья, валяться мне осталось не так долго. Сейчас на респ, а потом – потом ну его все в жопу! Логаут и к Юльке. Что-то хватило мне Гриады на сегодняшнее утро!

– Эй! Как тебя!? Полукровка! Лови приглашение!

Перед глазами развернулось полупрозрачное сообщение:

«Эллина, дроу, четвертый уровень, охотник, приглашает вас присоединиться к группе. Принять приглашение?»

Блин, она что, издевается? Зачем мне ее приглашение, я тут

загибаюсь вообще-то!

– Ну не тормози давай! Герм! Я не могу тебе фиал передать по-другому!

Снова рев вепря, правда уже не такой самоуверенный. Снова свист стрелы и визг.

Ну точно! В Гриаде на низкоуровневых персонажей наложено ограничение: они не могут передать игровой предмет другому игроку. Даже если он младше по уровню. Только в пределах группы. Так администрация пытается хоть немного сократить ущерб от тысяч геймеров, выходящих в игру, как на работу. Гриндящих и крафтящих все, что попадет под руку – от заячьих шкур, до чешуи дракона, и сливающих добро барыгам, минуя ИИ, отвечающего за отчисление денег в систему. Там, правда, еще какие-то ограничения по группам были, но я их сейчас не помнил.

Ладно! Вариантов не так и много. Я мысленно ткнул кнопку «Принять» и тут же высветилась другая табличка, извещающая, что я теперь в одной группе с Эллиной со всеми вытекающими последствиями. Последствия мне были не интересны. Куда больше меня интересовала пиктограмма, призывающая завершить обмен с Эллиной.

Мне потребовалось два фиала, чтобы полоска жизни перебралась из пугающего красного сектора в жизнеутверждающий зеленый. Я вскочил на ноги и огляделся.

Вот черт!

Эллиной оказалась моя недавняя знакомая, спершая у меня гоблиненка. И сейчас она с трудом отскочила от кабана, сменившего приоритет агро на более высокоуровневую цель. В боках у зомбосвина торчали три стрелы, лайфбар просел далеко за половину, но успокаиваться моб не собирался. Он как раз разворачивался, готовясь закончить с наглой охотницей, и вернуться к первому блюду. То есть ко мне.

Не колеблясь ни секунды, я бросился вперед, на ходу выдергивая из ножен на бедрах клинки ближнего боя. Ни комбо, ни спецприемы мне пока доступны не были, но как-то перетянуть агро на себя было необходимо, иначе свин просто растерзает охотницу, заточенную под бой на средних дистанциях.

– Йи-эх-ха! – издав какой-то совершенно дикий боевой клич, я врубился в бок вепрю. Тот взвизгнул, отскочил в сторону, увеличивая дистанцию, и тут же ему в бок воткнулась очередная стрела. Над тварью замерцала иконка эффекта оглушения, и я, не теряя времени, принялся кромсать моба обоими клинками со всей доступной мне скоростью.

Раздался протяжный визг-хрип, лайфбар моба мигнул напоследок красным и погас, а тварь наконец-то завалилась

набок.

«Мертвый вепрь упокоен!

Вы получаете 20 000 очков опыта!

Вы получаете новый уровень!

Текущий уровень – 3.

Вы получаете новый уровень!

Текущий уровень – 4

Вы получаете новый уровень!

Текущий уровень – 5!»

Нормально. Сказалась разница в уровнях между мной и вепрем. А если бы сам завалил его, без дроу – минимум пять уровней навернул бы. Ну да. Мечтать не вредно, завалил бы, как же. И так хорошо. Три уровня – как с куста. Правда, до третьего мне всего ничего оставалось. А вот до пятого мне еще много зеленомордых укотрупить пришлось бы. Пойдет.

– Уф, – от напряжения у меня аж колени дрожали. Ничуть не стесняясь охотницы, я тяжело опустился в траву. Впрочем, она выглядела не лучше. Красивое лицо эльфийки побледнело, и будто осунулось от пережитого испуга. Впрочем, наверное, мне это показалось, так как через секунду Эллина снова приняла насмешливо-снисходительный вид.

– Ну что, живой?

– Твоими… – «молитвами», хотел съязвить я, но проглотил язык. В конце концов, если бы не дроу – скакать бы мне сейчас сюда с респа в одних подштанниках, надеясь подобрать свои пожитки и не зажмуриться от кабана во второй раз.

– Спасибо, – вместо этого сказал я.

– Не за что, – усмехнулась Эллина, отбрасывая темный локон. – Ты где его нашел вообще? – Мотнула девушка головой в сторону туши зомби. – Здесь они не появляются обычно. Им тут взяться неоткуда.

– Да я откуда знаю? – пожал я плечами. – За гоблином охотился, а тут эта вот хреновина выскочила.

– Тебе повезло, что я рядом была, – будто забыв, кто на самом деле поставил точку в противостоянии с мертвым вепрем, произнесла она. Хотя, действительно повезло. Без ее фиалов мне бы туго пришлось.

– Угу, – только и кивнул я.

– Ну ладно. Что, пойдем? – девушка посмотрела на меня. Я опешил.

– Что значит «пойдем»? Куда?

Дроу фыркнула, перехватив мой взгляд, невольно прилипший к ее груди.

– Ну уж точно не туда, куда тебе хотелось бы сейчас. Не

раскатывай губу. Работать пойдем. Фиалы отрабатывать.

Я вскинул брови.

– Чего удивляешься? Они на дороге не валяются. Впрочем, ты это знаешь, думаю. У тебя я эликсиров что-то не заметила, – так же насмешливо глядя на меня проговорила Эллина. – Так что пошли.

Да что она о себе возомнила? Я мысленно вызвал интерфейс, и нажал на кнопку «покинуть группу». Как только я это сделал, перед глазами всплыло системное сообщение:

«Внимание! Если вы покинете группу раньше, чем через два часа – на вас будет наложен штраф: 35% приобретенного за сегодня опыта».

Да что б вам пусто было!

Все правильно. Какой смысл запрещать передачу предметов вне групп, если можно в любой момент группу создать и покинуть? Информация именно об этом ограничении крутилась у меня в голове, когда я принимал предложение темной эльфийки, но тогда мне было не до него: я пытался спасти свой опыт, не отправившись на респ. Ну а теперь мне предстояло ближайшие пару часов выполнять желания моей спасительницы, если я правильно понял ее интонации. Надеюсь, у нее не слишком извращенная фантазия. Хотя… Я бы не прочь. Если честно.

– Пойдем, – уныло вздохнул я, поднимаясь на ноги. – Только имей в виду – я извращения не практикую.

Та только усмехнулась, и поднялась, тряхнув густой гривой темных волос. Вот коза же!

Я пожал плечами и поплелся за дроу.

***

Я стянул шлем и провел ладонью по ежику волос, влажных от пота. Хреновина китайская, никакой вентиляции. Давно собирался нормальный лицензионный шлем взять, вот только не сложилось. Сначала с заработком совсем не круто было, а потом… А потом случилось то, что случилось. Не до шлемов стало.

Я встал, потянулся и направился в душ. Надо ехать в Реанимационный Центр, а это другой конец города. Придется поспешить.

В метро я достал смартфон, и попытался вникнуть в гайды по «Гриаде». По игре вором инфы было много. Вот только почти вся она касалась других рас, и опиралась на их уникальные фишки. Если кто-то и играл альвом, с широкой общественностью делиться своими открытиями он не спешил. Сунув гаджет в карман, я откинулся на спинку сидения и прикрыл глаза.

С Эллиной мне пришлось провести все два часа до окончания

запрета на роспуск группы. В качестве оплаты за фиалы она использовала меня, как тупого гриндера, добывающего ей опыт. А так как гоблины на ее – да и на моем теперь – уровне котировались уже слабо, мы охотились на оленей. Ну, как охотились? Эта сучка валялась на поляне под деревом, а я находил, агрил и мочил рогатых. Хотя, спору нет – толк с этого был. Я поднял себе еще один уровень. Правда, после этого ловить что мне, что ей на поляне было уже нечего. Мобы были слишком мелкими для нас. Дроу заикалась что-то про данж, населенный средними гоблинами, но как только система оповестила меня о том, что можно покинуть группу, я, не мешкая это сделал. С такой напарницей только по данжам ходить, ага. Мне, конечно, надо раскачаться, но что-то мне подсказывает, что с Эллиной у нас группа не сложится.

Открыв глаза, я взглянул на табло. Следующая станция – моя. Пора двигаться к выходу.

***

– Ну как она?

Сидящий напротив меня седой доктор покачал головой.

– Без изменений. Я вам уже неоднократно говорил – пустая трата денег. Не знаю, где вы их берете, но выбрасываете вы их на ветер. Чудеса, возможно, случаются, но я в них не верю. С такими повреждениями не живут, понимаете? Даже если она когда-нибудь и выйдет из комы… В общем, только механизмы в ней поддерживают что-то вроде жизни. Организм полностью нежизнеспособен. Полностью, понимаете? Только мозг и живет.

Я метнул на доктора полный ярости взгляд.

– Скажите, вы вообще понимаете, что мне предлагаете? Вы…

– Понимаю, молодой человек. Я полностью отдаю себе отчет во всем, что говорю. Поймите, так будет лучше для всех. Формально – ваша сестра и так уже мертва, вы лишь продлеваете агонию.

– Но вы же сами говорите, что она ничего не чувствует!

– Не чувствует, верно. И девяносто девять процентов из ста, что никогда не почувствует. Я понимаю, насколько тяжелым для вас может быть это решение, но поймите – так будет лучше для всех.

Я скрипнул зубами.

– Я принес деньги. Тут должно хватить на два месяца.

Док тяжело вздохнул и покачал головой.

– Хорошо, я сейчас заполню бланк для бухгалтерии.

– Могу я увидеть сестру?

– Да. Конечно. На обратном пути зайдите ко мне, я как раз закончу с документами.

Десять минут быстрой ходьбы по бесконечным коридорам центра, созерцая спину, затянутую в белый халат – и мы на месте. Хмурая медсестра напомнила, что у меня есть пять минут и ушла. Хоть над душой стоять не стала. Пять минут… Дурацкие правила. Как я могу нанести вред длительным посещением той, кого почти и нет-то с нами уже практически?

Я подошел к прозрачному колпаку капсулы регенерации, и присел на корточки, прижавшись лбом к прохладному пластику. Несколько секунд я не мог заставить себя поднять глаза, но потом собрался с силами.

– Привет, Юль.

Такая глупость. Знаю, что сестра не слышит меня, но все равно всегда с ней разговариваю, когда прихожу. Не могу по-другому. Мне кажется, если я перестану с ней говорить, то ее совсем ничего не будет тут держать. Глупо, смешно, но – как есть.

Юлька – моя сестра-близнец. Старше на шесть минут. Непоседливая, веселая и жизнерадостная. Сколько себя помню – мы всегда были вместе. А вот после смерти родителей как-то отдалились. Не знаю, как так получилось. То ли потому, что родители погибли глупо, несуразно, и можно сказать, что в чем-то по моей вине. То ли еще почему. Не знаю. После сорока дней Юлька предложила продать родительскую квартиру и поделить деньги. Может, мне надо было поступить как-то иначе, отговорить ее. Только тогда я сам был на грани срыва. Каждый раз мне чудился молчаливый укор в глазах сестры, и я не мог жить с ней под одной крышей. Наняли риэлторов, те нашли покупателей. После сделки она забрала деньги и уехала. С головой нырнула в киберспорт. Пыталась убежать от реальности. В итоге, ее команда добилась серьезных успехов, они выиграл отбор на всемирные соревнования, а на церемонии награждения после турнира какой-то урод взорвал себя. Возле сцены. Копы мне рассказывали про мотив, что-то говорили про какого-то пацана, покончившего жизнь самоубийством после проигрыша Юлькиной команде. Все прошло как-то мимо меня. Какое это имело значение? Я поднял голову, и посмотрел на сестру.

Из криогеля капсулы выглядывало только лицо. Оно и к лучшему. Как сказали врачи – ожоги третьей степени девяноста пяти процентов тела, множественные переломы, разрывы тканей и органов, трещина в черепе. Если бы не тот парень, их кланлид, как его… Гарт? Вот если бы не он, тогда бы все. Я бы пожал ему руку. Только пожимать некому. Чувак закрыл Юлю собой, приняв на себя основную волну осколков и умер в больнице.

Я скрипнул зубами. Черт, должен же быть какой-то выход, прост обязан найтись! Если б она хотя бы пришла в себя… Хоть

один, маленький шанс. Но, чтобы этот шанс был – нужно, чтобы оборудование работало. И для этого нужны деньги. А распуская сопли у криокапсулы, много не заработаешь. Я утер намокшие глаза рукавом и встал.

– Пока, Юль. Я скоро вернусь. И все будет хорошо. Обещаю.

Шмыгнув носом, я вышел из бокса.

Глава 3

Повествующая о том, как плохо, когда тебя не любят НПС, и рассказывающая о коварстве некоторых дворфов.

– Проход – пять золотых! – стражник широко ухмыльнулся, обдав меня едким миксом жевательного табака, застарелого перегара и давно немытого тела. Будь они неладны, настройки восприятия!

– Но позвольте! – попытался протестовать я. – Ведь остальных вы пропускаете бесплатно!

Тупая непись переглянулась с напарником, чья рожа выражала такое же отсутствие интеллекта, как у компаньона, и оба расхохотались. Потом, враз став серьезным, первый наклонился ко мне, заставив чуть отвернуть голову, в надежде хоть немного спастись от вони, заставляющей слезиться глаза и прорычал:

– Это потому что они не полукровки! Плати – или проваливай!

Я мысленно выругался.

– Да гоните его! – послышалось сзади.

Из-за близости проклятого королевства Варп, ночью в Крайте было небезопасно, и все – и игроки, и неписи – стремились после заката укрыться за крепкими городскими воротами. У входа в город скопилась порядочная толпа. Геймеры, торопящиеся сдать квесты, и НПС, отыгрывающие скрипты, заложенные в них разработчиками, выстроились в длинную очередь. И их совсем не устраивало то, что какой-то альв задерживает всех.

– Ты слышал? – стражник многозначительно взялся за алебарду. – Плати, или проваливай!

Я мысленно выругался, и отошел в сторону.

Вот тебе и «неприязнь». Мне теперь что, ночь за воротами провести? Да ну нафиг! Смысл какой? Те, кто выбредут на охоту под городские стены мне, пока что, не по зубам. А терять времени столько мне не хотелось. Кроме того, у меня уже пятый уровень, а это значило, что для выхода мне нужна персональная, или хотя бы общественная зона логаута. Иначе слишком велик шанс, что, вернувшись в игру, я не досчитаюсь вещей или порядочной части опыта, снимаемого штрафом за смерть персонажа. Ни то, ни другое меня не устраивало. Не для того я гоблинов да оленей истреблял, чтобы завтра сначала начать. Да кто в это играет вообще? Такая система штрафов – дух захватывает, блин. Надо быть реальным задротом, чтобы чего-то добиться в «Гриаде». Впрочем, игра настолько крута, что все эти излишества окупает.

Потому и ломятся сюда. Сплюнув на землю, я пошел в сторону от очереди. И что теперь делать?

– Эй! Эй, парень!

Я не сразу понял, что обращаются ко мне. А поняв – долго не мог понять, кто именно.

– Эй, слышишь? Да тут я, куда ты смотришь?

Я опустил глаза и увидел… Дворфа. Система услужливо высветила имя: Гнум. Уровня не было, значит, это обычный квестовый НПС. Квестовый? Это хорошо. Хотя с какой стороны посмотреть. Взять квест ночью за городскими воротами… Так сразу и не поймешь, хорошо это или плохо.

– Тебе же в город надо, да?

А вот это уже точно удача.

– Да, мне бы очень хотелось попасть в город до наступления темноты.

Я старался сразу обозначить условия. Кто знает, что у неписи в голове? Скажет, мол, дождись утра – и все.

– Я могу тебе помочь, но за это мне нужно кое-что взамен.

Я попытался сдержать радость.

– Конечно! Я с радостью помогу тебе!

Дворф приблизился ко мне, и поманил рукой. Я нагнулся, так, чтобы мое ухо оказалось на одном уровне со ртом дворфа.

– Есть один проход. Через заброшенную канализацию. По нему ты сможешь попасть в город.

– Ты мне его покажешь? – внутри я ликовал. Только оставался один вопрос: что дворф попросит взамен?

– Покажу. Но с условием, – дворф смешно нахмурил брови.

– И что ты хочешь взамен? – елки зеленые, вот сейчас он у меня денег попросит – и давай-до свиданья. Отличную расу я выбрал.

– Кобольды! – выдохнул помрачневший дворф.

– Кобольды? – непонимающе переспросил я.

– Да! Мелкие, противные, зеленые твари! Они заселили часть городской канализации, и пакостят, сволочи!

– А тебе что до этого? – Дворф совсем не походил на обеспокоенного благополучием города горожанина.

– Эти сволочи не дают мне спать и воруют материалы! Стоит мне только оставить работу на ночь в мастерской – как эти уродцы портят ткань! Я не успеваю сдавать заказы! Прошлой ночью они испортили мантию, которую у меня заказал паладин. Это невозможно терпеть! – видимо, кобольды действительно достали дворфа. Он помрачнел, его ноздри гневно раздувались. Он нервно теребил бороду и буравил меня взглядом.

– Ты хочешь, чтобы я разобрался с кобольдами?

– Да! Разгони мелких уродцев, а я выпущу тебя в город через свой подвал!

Дзенькнуло, и передо мной развернулась полупрозрачная табличка с текстом:

«Заполонившие канализацию кобольды мешают спать и работать дворфу-портному Гнуму. Очисти часть подземных коммуникаций и получи доступ в города.

Награда – 2500 опыта.

Дополнительная награда – вещь, сделанная руками Гнума

Принять? Да/Нет/Отмена».

Ха! Принять, конечно! Моя раскачка оставляет желать лучшего, но уж с кобольдами я, думаю, как-нибудь разберусь. Насколько помню, этих зеленых тварюшек как раз и придумали для нубов вроде меня. Ну, нуб-то я только телом, так сказать. А так-то опыта у меня в истреблении всякой фэнтезийной нечисти – дай бог каждому. Так что разберусь, думаю.

Как только я принял задание, дворф повеселел.

– Давай сюда свою карту!

Я достал из инвентаря свиток пергамента и протянул его дворфу. Тот извлек откуда-то из складок одежды отточенное гусиное перо, несколько секунд смотрел на карту, пытаясь сориентироваться и смешно морща лоб, а потом несколькими уверенными движениями прочертил маршрут, обозначив в ход в подземелье. Я же погрузился в манипуляции с менюшками, настраивая их более удобно. Повесил карту в правый верхний угол «рабочего стола», внизу вывел шкалу опыта, жизни и прочие показатели. Многие играют без интерфейса, для пущей реалистичности, но я сюда не за развлечениями пришел, так что пусть будет, как в прошлом веке – перед глазами все. Если честно, была б возможность, я бы вообще играл с клавиатурой и мышкой, развалившись перед монитором в удобном кресле, но увы и ах – прогресс не остановить.

Карта обновилась и на ней загорелся маркер входа в подземелье. Он был совсем недалеко от зеленой точки, которой было обозначено мое положение.

– Поторопись! – снова обратился ко мне дворф. – Скоро стемнеет. Кто знает, что может забрести в канализацию из темноты? А я пошел домой. Буду ждать тебя. Удачи!

Дворф поспешил к городским воротам, а я направился ко входу в подземелье.

Расстояние на карте оказалось обманчивым. Отмахать мне пришлось немало, и, когда я увидел темный провал прохода, спрятавшийся среди растительности, затянувшей городскую

стену, уже темнело. Лезть в темный провал не было никакого желания, но доносящиеся из виднеющегося вдали леса завывания еще меньше располагали к тому, чтобы оставаться за стенами. Я всмотрелся в черноту прохода и звонко шлепнул себя ладонью по лбу. Вот балбес! У меня же нет факелов! Как я там ориентироваться буду? На звук?

Ладно. Надо глянуть, что там. Может, там не так уж и темно на самом деле, как кажется. Не торчать же тут до утра!

Я отодвинул какие-то желто-зеленые лианы, увившие стены и скрывающие проход, и сунулся внутрь.

Хм. А ведь и правда не так темно. Даже полумраком назвать сложно. То тут, то там натыканы кучки каких-то грибов. Они и светятся. Ну что ж, это крайне хорошо.

Канализация была немного не такой, как я ее представлял. Большой квадратный коридор с высоким потолком, пол желобом, полукруглый, и совершенно сухой. Ну да. Если канализация заброшенная – логично, что она не работает. Глядя под ноги и по сторонам, надеясь различить ловушку, если такая тут случится, я двинулся вперед.

Прошел я недалеко. Путь мне преградила массивная кованая решетка. Запертая. Тем не менее, значок навигации, светящийся на карте, уверял меня в том, что идти нужно прямо. Ну, дворф, ну гаденыш! Не знал, что ли, про решетку? Или… Или тут какой-то секрет?

Я осмотрелся по сторонам. Мое внимание привлек кирпич, как-то странно выдвинувшийся из кладки. Может, это оно?

Подойдя к странному камню, я положил на него ладонь и надавил. Есть! Камень шевельнулся, двинулся, раздался скрежет, и решетка медленно пошла вверх. И тут же я оказался вознагражден за наблюдательность. В очередной раз дзенькнуло, и в углу интерфейса всплыло системное оповещение:

«Вы успешно воспользовались навыком «Всепроникающий взгляд». Уровень навыка повышен. Продолжайте использовать навыки для их улучшения. Всепроникающий взгляд – +1».

Отлично. Работаем дальше, как говорил незабвенный маркетолог из глубинки.

Не теряя времени, я пригнулся и юркнул под заостренные колья. Мало ли? Вдруг сейчас что-то не так пойдет, и решетка закроется?

По ту сторону решетки коридор ветвился. Прямо вел такой же коридор, как тот, по которому я пришел, а справа и слева темнели проходы поменьше. Сверившись с картой, я убедился, что сворачивать мне не надо, и пошел по главному коридору.

Шагов через двадцать стены коридора разошлись в стороны, и я оказался в большом зале. На той стороне виднелась решетка – такая же, как я открыл несколько минут назад. Я сделал шаг, подъемный механизм потащил преграду вверх, и из темноты по ту сторону хлынули маленькие зеленые существа.

Кобольды!

Я рванул клинки из ножен и стал в оборонительную стойку, ожидая, когда мелкие добегут до меня. Не тут-то было! В воздухе свистнуло, и я едва успел отклониться от небольшого топора, летевшего мне прямо в голову. Ах вы ж уродцы! Еще один топор пролетел чуть правее, и я, пригнувшись, ринулся в атаку.

Бой в виртуальности – штука, которую сложно описать. Ты только намечаешь мысленно движение, а тело, будто подчиненное какой-то незримой силе, реагирует само, выделывая головокружительные пируэты, повторить которые в реале смог бы разве что каскадер. По мере изучения новых приемов и комбинаций ударов, чувствуешь себя и вовсе героем боевика. Пока что мне было доступно всего два удара – колющий и рубящий, но учитывая классовую ловкость с расовым бонусом, этого хватало с головой. Я уклонялся от ударов, перекатывался по полу и отпрыгивал в сторону, в то время как клинки собирали кровавую жатву. Развалить ударом наотмашь голову ближайшего кобольда, в выпаде дотянуться до следующего, увернуться от удара топором, в пируэте снести голову мелкой нечисти, оказавшейся за моей спиной, отскочить, ударить, выпад, отскочить, ударить, выпад…

Шкала бодрости уже начала тревожно мерцать, когда я добил последнего из нападающих и остановился, тяжело дыша и опустил ставшие вдруг такими тяжелыми клинки.

Пол подземелья был усеян окровавленными тушками. Справился. Шкала опыта значительно подросла – я намеренно отключил игровые оповещения, кроме самых важных и появляющихся впервые, перед тем, как войти в подземелье, чтобы не мешали, и не разглядел, сколько падает с каждого убитого. Бодрость потихоньку восстанавливалась, постепенно наливаясь здоровым зеленым цветом, шкала жизни совсем незначительно просела. Надо же! А я и не заметил в пылу схватки, как меня зацепили. А вот сейчас чувствовал беспокоящее жжение в спине. Так, надо бы восстановиться. Посмотрим, чего мне тут нападало.

Я прошелся по залу, собирая трофеи. Мелкие медные монетки, какие-то грубые стальные кольца и браслеты, пара фиалов с восстанавливающим зельем. Ну, на безрыбье и рак рыба. Опорожнив один из фиалов, я восстановил здоровье, убедился, что бодрость вернулась к нормальному показателю и двинулся

дальше.

На прохождение подземелья, судя по мерцающим в углу часам, у меня ушло больше двух часов. Я зачистил от кобольдов еще три зала, не кисло испугался, когда зеленые уродцы накинулись на меня в коридоре, когда я совсем не ожидал атаки, едва не погиб из-за собственной глупости и неосторожности, активировав ловушку в одном из переходов и наконец добрался до цели. Мигающий значок навигации говорил о том, что эта самая цель находится за крепкой деревянной дверью. Инвентарь был забит мелким лутом, насыпавшимся с кобольдов, слоты быстрого доступа под завязку набиты фиалами исцеления, а показатель текущего уровня дружески подмигивал цифрой семь. Неплохая прогулка получилась. Прибавить сюда награду, которую я получу от дворфа и опыт за выполнение квеста – и можно будет сказать, что сегодня мне повезло. С такими веселыми и даже обнадеживающими мыслями я и толкнул дверь, входя в следующее помещение.

И замер на входе.

В этом зале не было светящихся грибов. Зато было костры. Много костров, расположившихся по периметру. Они чадили, не давали света достаточно, чтобы рассеять мрак, и маленькие фигурки, шныряющие в темноте, угадывались неясными силуэтами. А вот фигуру, замершую у центрального костра, было видно хорошо. В два раза выше рядовых кобольдов, она куталась в темный плащ с капюшоном, из-под которого недобро блестели угольки глаз.

«Кобольд-шаман. 10 уровень». – Услужливо подсказала мне система. Пользуясь тем, что я пока не попал в агро-зону мобов, я вызвал справку, пытаясь понять, чего мне ожидать от нового, и явно опасного врага.

«Кобольд-шаман вдохновляет племя на битву, лечит раны и поднимает боевой дух. Наносит дистанционный урон фаерболами. Некоторые из шаманов кобольдов владеют магией земли и способны вызывать легкие землетрясения, сбивающие с ног. После смерти шамана кобольды впадают в оцепенение, сменяющееся утроенной яростью атаки».

Отлично. Прогулялся. Зачистил от кобольдов подземелье. Кажется, тут я и останусь. Кобольдов в зале вдвое больше, чем мне встречалось до этого, а учитывая, что их будет поддерживать шаман – станет вообще туго. Блин, назад никак нельзя по-тихому свалить, а?

И тут какой-то из мелких кобольдов ткнулся мне прямо в ноги, моментально сагрился и заверещал на весь зал.

Глаза шамана вспыхнули, он сделал пасс руками, и пламя

костров вдруг взметнулось вверх, освещая самые дальние уголки зала.

Мать моя женщина, да как же я вас всех убивать-то буду?

Не теряя времени, я махнул клинком, и голова сдавшего меня кобольда покатилась по полу. Бросив оружие назад в ножны, я схватился за метательные ножи. Ну, что? Поехали?

Мои руки замелькали с невероятной скоростью, посылая к цели нож за ножом. Метательные ножи бесконечные, это бесспорный плюс. Только этот плюс уравновешивается жирным минусом – малым уроном, который наносится врагу. На одного кобольда я тратил не меньше четырех ножей, стараясь в первую очередь выбить лучников и метателей. Мне это почти удалось, когда мобы опомнились, и с дружным боевым воплем, от которого я едва не оглох, кинулись в атаку. Я оставил в покое метательное оружие, приготовил основное, и замер, ожидая, когда первая волна атакующих доберется до меня.

Удар, еще удар, в сторону, перекат, упасть на колено, подрубить ноги атакующему рослому кобольду, перекатиться, уходя от удара короткого копья, переломить древко сильным рубящим ударом, достать копейщика вторым клинком, развернуться, отпрыгнуть, ударить, развернуться, отпрыгнуть, ударить…

Когда количество кобольдов сократилось наполовину, в дело вступил шаман. Он поднял руки над костром, что-то протяжно пропел, и шкала здоровья у врагов на моих глазах увеличилась вдвое. Ох нифига себе, абилка! А ничего, что я тут один вообще-то? Я ж с такими раскладами с ними не справлюсь! Эх, сунулся, легкую дорогу в город нашел!

Видимо, чтобы подбодрить меня, и показать, что до этого все было не так плохо, шаман скастовал заклинание, и отправил в меня огромный фаербол, зачерпнув огонь прямо из костра. Я рванулся в сторону, пламя расплескалось по стене, и тут кобольды пошли в атаку.

Теперь на то, чтобы завалить одного моба, мне требовалось не меньше трех ударов. Сказать, что это сильно меня замедляло – значит, не сказать ничего. Еще и долбанный шаман периодически отлечивал тех, кого я не успел завалить сразу. Такой расклад мне совсем не нравился. Я вертелся ужом на сковородке, старясь пропускать как можно меньше ставших вдруг очень ощутимыми ударов, а мозг лихорадочно искал решение. Не может же так продолжаться! Я ж не вытяну!

Решение пришло само. Уворачиваясь от летящего в меня топора, я прыгнул сильно далеко в сторону и разметал один из костров, горящих у стены. Пламя вдруг как-то сразу заметалось и

опало. И тут же уменьшилась интенсивность свечения главного костра. Шаман недовольно взревел, остальные кобольды ему вторили.

Так вот оно что! Главный костер каким-то образом подпитывается от маленьких! Значит, если их погасить – сила шамана упадет, я спокойно добью кобольдов и расправлюсь с ним самим!

Решение найдено, решение надо воплощать. Развернувшись, я ударил ногой по второму костру. Снова рев шамана, снова волна злобы, накатившая от подземных существ – и главный костер стал меньше!

Выхватив фиал из сумки на поясе, я опрокинул его в горло. Здоровье и бодрость вернулись к нормальным показателям, и я ринулся вперед. Перемахнул в высоком прыжке через головы ошеломленных кобольдов, ударом ноги разметал еще один костер, рубанул клинком оказавшегося поблизости врага, и метнулся вперед, к очередному костру.

Шаману мои действия явно не понравились. Реветь и лечить своих соплеменников он перестал, зато полностью сосредоточился на мне. Фаерболы, которые он метал, стали меньше первого, зато плотности атаки позавидовала бы и система залпового огня. Один из огненных сгустков ударил меня в спину, я заорал от жгучей боли, а полоса здоровья рывком уменьшилась почти на треть. Да вы обалдели?!

Взревев, я ускорился еще сильнее, пиком развалил очередной костер, швырнул в шамана пару метательных ножей, с удовлетворением отметив, как незначительно, но просел его лайфбар, и с диким ревом повернулся к кобольдам. На этот раз я не стал убегать, а сам ринулся навстречу, врубившись в серо-зеленую кобольдскую массу.

На миг зрения закрыла всплывшая надпись:

«Вы впали в боевое безумие! Наносимый урон увеличивается в два раза!»

Я отмахнулся от надписи, юлой закрутившись среди мелкой нечисти. Клинки сверкали и пели, летела кровь, и вот уже кобольды не напирают. Сложилось впечатление, что им вдруг резко перехотелось со мной связываться, но угрожающий рык шамана за спиной не давал им пуститься в бегство. Это так он их вдохновляет, что ли? Хорошее вдохновление!

Удар, прыжок, укол. Увернуться от фаербола, рубануть, уколоть. Пять минут дикой рубки – и вот я стою среди кучи кобольдских трупов, а в паре шагов от меня горят два последних костра.

Я скорее почувствовал, чем увидел шевеление в темном углу

и молниеносно отправил туда пару метательных ножей. Кто-то хрюкнул, и все вновь стихло.

Медленно, стараясь воспользоваться возникшей паузой, я подошел к первому костру и тщательно затоптал его. Шаман не издал ни звука. Переход к последнему, удар по горящему мусору…

… И я едва успел уклониться от налетевшего на меня колдуна.

Куда девался застывший у костра кобольд-переросток? На меня обрушился настоящий вихрь ударов посохом, каждый из которых заставлял болезненно вскрикивать и обеспокоенно поглядывать на шкалу здоровья.

Но через несколько секунд я уже успел взять себя в руки, и начал контратаковать. Как выяснилось, боец из шамана был сильно так себе, и когда эффект неожиданности прошел, он начал сдавать позиции. Я резко разорвал дистанцию, метнулся за спину к шаману, прижал руки с клинками к плечам, а потом резко развел их в стороны.

«Вы выучили новый прием! Парализующий удар! Нанося удар двумя клинками в спину, вы вызываете двухсекундный паралич у жертвы. Вероятность критического удара возрастает на 10%!»

Шаман застыл, и я, воспользовавшись паузой, обрушил на него целый шквал ударов.

Наконец, полоса его здоровья мигнула и погасла. Кобольд издал стон и осел на пол.

«Вы убили кобольда-шамана! Задание «Зачистка канализации» выполнено! Вы получаете 2500 очков опыта!

Вы получили новый уровень! Текущий уровень – 8! Доступны новые приемы для изучения!

Доступны новые умения!

У вас 8 нераспределенных очков опыта! Распределить сейчас?»

Я отмахнулся от сообщения и тяжело опустился на каменный пол. Ух! Ничего так поиграл! Давно так не доводилось порубиться! Все стелс да кражи. А тут аж кровь забурлила. Куча эмоций. Все-таки «Гриада» крута. Невероятная реалистичность! И получается вроде неплохо. Конечно, это начальные уровни так бодро набираются, дальше сложнее будет. Но это будет потом. А сейчас надо лут собрать, да выход найти. Там же еще Гнум меня одарить чем-то должен.

Я огляделся по сторонам. Лута хватало. Вот только хватит ли мне инвентаря на него? Оставлять тут не хотелось ничего. Все в дело пойдет. Любую ерунду торговцам сбыть можно. За копейки,

конечно, но копейка рубль бережет. Реал вводить буду только в самом крайнем случае. Потому что стоит только начать – потом не остановишься. А если вдруг сорвется что-то – и Триону возвращать бабки придется, и искать что-то лихорадочно. Потому что времени остается все меньше.

О том, что Трион может не просто потребовать деньги назад, а выполнить свою угрозу или отмочить чего-то из рассказанного Аттилой, думать не хотелось. Ну его, еще успею покоматозить. А сейчас качаться надо, вылезать из подвала и искать зону логаута. Отдохнуть пора, и в реале, а не в вирте. Да и у Гнума награду обещанную забрать не помешает.

Я осмотрелся по сторонам, и принялся собирать добро.

Инвентаря мне ожидаемо не хватило, и потому, когда я нашел в углу «Суму странника» на сорок ячеек, моей радости не было предела. Из интересных находок была еще пара кривых ятаганов, которые я пока что закинул в сумку, чтобы не тратить время, и кожаные перчатки с крагами. Их я пока тоже спрятал подальше. Вот отдохну, вернусь в игру, и тогда уже буду и статы рассматривать, и очки распределять, и приемы изучать. А сейчас я слишком устал.

Подобрав с пола все, что только можно было, включая найденные в углу свертки с тканью, стопудово утащенные у Гнума, я нашел в дальнем углу небольшую металлическую дверку. Дверка привел меня в подвал, уставленный соленьями. По логике выходило, что это и есть подвал Гнума, да и значок навигации говорил о том же. Я поднялся по короткой лесенке, и постучал в дверь, приготовившись к длительному ожиданию. Однако дверь открылась в ту же секунду, и мне прямо в лицо уставился заряженный арбалет.

– Явился? – голос Гнума теперь не звучал так дружелюбно. – Это хорошо, что явился. Давай, проходи. Нечего в проходе торчать.

Дворф отошел в сторону, продолжая держать меня на мушке, и я зашел в комнату, прикрыв за собой дверь.

Глава 4

О том, чем чреваты сделки с некромантами и о способах попасть на Проклятое Кладбище.

Арбалет дворфа все так же смотрел мне в грудь. И чего теперь делать? Руки сами собой метнулись к клинкам на поясе. Однако я остановил себя. Иконка-то красная, да. Но почему сам моб меня не атакует?

Такого в играх я еще не видел. Неписи угрожали оружием только в скриптованных роликах древних двумерных игр – и то, если это по сюжету нужно было. В игровом процессе же все просто: попал в агро-зону – сражайся или сдохни. Но сейчас проклятый дворф стоял ко мне едва ли не впритык, но нападать не спешил. Или это тоже такой себе сюжетный скрипт? Ладно. Посмотрим тогда, чем эта сцена закончится. Сдохнуть, атакуя моба, который вдвое выше меня по уровням – всегда успею.

– Я сделал то, о чем ты просил, – я старался говорить максимально дружелюбно. – Кобольды тебя больше не побеспокоят.

– Да я уж понял, – Ехидно усмехнулся дворф. – Молодец, спасибо.

Мне показалось, или у неписи проскочило нечто вроде сарказма? Да, сильна «Гриада». Что ж за движок у этой игры-то?

Снизу, тем временем, послышался шум. Дворф махнул арбалетом, показывая, что мне нужно пройти внутрь. Я послушался. Причем – раньше, чем это осознал. Да что тут за фигня творится? Неужели игра способна перехватывать управление над аватарами игроков?

Усилием воли я вызвал игровое меню. Оно появилось без задержки. Хм. Ну, это радует. Значит, все-таки это что-то вроде ролика. Ладно. Досмотрим его до конца. Выйти-то в любой момент можно. Только желательно тушку свою прописать где-то на время логаута. Жалко опыта. Да и точка респауна моя где? Вот то-то же – в лесу. Второй раз пробираться в город? А получится ли?

Оказавшись в комнате, я огляделся. Гнум и правда портной – вон, в углу стоит швейная машина с ножным приводом, стол завален лекалами и выкройками. Дворф показал мне на простой деревянный табурет в углу.

– Присядь. Посиди. Не до тебя сейчас.

Ноги сами понесли меня к табурету, развернули и усадили на жесткое сиденье пятой точкой. Дворф пошевелил руками, что-то пробормотал – и вокруг меня вспыхнула голубая прозрачная

сфера.

К вам применили заклятие сдерживания! В течение четырех минут вы не сможете двигаться!

Внимание! Заклятие сдерживания – игровой антураж и доступно только не игровым персонажам в целях поддержания атмосферы игры! «Гриада Онлайн» не использует механизмов, ограничивающих свободу игрока!

Ну, это хорошо. Значит, все правильно я догадался – сейчас мне покажут сюжетный ролик. Видимо, не самый рядовой квест я поднял. Это радует.

На лестнице, ведущей из подвала послышались шаги и лязг металла. А через несколько секунд в мастерскую заглянул… Скелет, облаченный в доспехи! Ну надо же! Нежить в Крайте!

Скелет осмотрелся, смешно поведя безносым черепом по сторонам, и прошел внутрь. За ним последовал еще пятерка таких же – похожих друг на друга, как близнецы-братья. Мертвые воины рассредоточились по мастерской и встали вдоль стен. А из подвала показалась огромная псина.

Черный пес непонятной породы, стань я с ним рядом, в холке доставал бы мне… Да, наверное, до груди! Глаза собаки были неестественно белыми, будто лишенными зрачков, шерсть свалялась и местами открывала покрытую язвами кожу. Я присмотрелся, пытаясь понять, что мне кажется неправильным в псине – кроме того, что выглядела она так, будто неделю провалялась на помойке гниющим трупом – и тут до меня дошло: собака не дышала! Она действительно мертвая!

Пес повернул морду с торчащими из пасти внушительными клыками в мою сторону, повел носом, будто принюхиваясь, и не спеша направился ко мне. Постоял секунду возле табурета, а потом опустился на пол, положив морду на передние лапы и не сводя с меня своих пугающих глаз.

После скелетов и мертвой собаки я совсем не удивился, увидев, кто пожаловал в мастерскую дворфа последним. Длинный, черный плащ, окутывающий своего владельца будто густой тенью, посох, увенчанный детским черепом, и два красных уголька глаз, горящих под глубоким капюшоном, скрывающим лицо. Некромант. Ну а кто еще может путешествовать в компании шестерых скелетов и мертвой собаки? Только вот что он делает в мастерской Гнума? Неужели…

Гнум склонился перед некромантом в почтительном поклоне.

– Приветствую, о, владыка! – прощебетал дворф. Ишь ты! Со мной он в других интонациях разговаривал! А перед нежитью гляди как заискивает!

– Ты заставил нас слишком долго ждать! – голос некроманта

напоминал нечто среднее между шипением змеи и раскатами далекого грома. Я и сам не понял, как могут слова звучать так омерзительно-шипяще и вместе с тем – так угрожающе-раскатисто. Крутые звукачи у игры!

– Владыка, ты же знаешь о соглашении кобольдов-отщепенцев с Королевским Домом Крайт! Им позволили жить в канализации, а они взамен должны были поднять тревогу при появлении нежи… – Гнум осекся – При появлении таких как вы.

– Ты говорил, что можешь решить эту проблему! – некромант был явно недоволен.

– Но я же и решил ее, владыка! Я же не виноват, что слишком долго не находился тот, кого бы не пустили через городские ворота! Тот, кому до такой степени нужно было бы в город, чтобы он не выбирал пути!

Вот честно – слушаю и заслушиваюсь. Как живые люди, чесслово! Не зря об этой игре шумели, ох, не зря! Я поймал себя на том, что действительно получаю удовольствие от игры. А ведь я думал, что больше не испытаю это ощущение, забытое с тех пор, как игра стала для меня работой.

А вообще – получается, что это я привел нежить в Крайт. Интересно, это рядовой квест или я послужил катализатором какого-то глобального сценария, введенного разработчиками с целью оживить и разнообразить игру?

– Ты достал то, что нужно для ритуала? – некромант решил сменить тему разговора.

И тут дворф затрясся, сжался в комок и рухнул на колени.

– Владыка, я…

– Нет??? – глаза некроманта вспыхнули ярче прежнего, а посох окутался зеленоватым сиянием.

– Владыка, я не смог! Я всего лишь портной! Мне не удалось! Я не смог пройти мимо стражи!

–Ты не достал Темный Жезл? – глаза некроманта метали молнии, и нельзя сказать, что это была лищь фигура речи.

– Нет, – обреченно ответил Гнум. – Но я знаю, кто может! – дворф повернул голову и уставился на меня.

Э! не-не-не! Я с нежитью не якшаюсь! У меня и так «неприязнь» с людьми, куда себе еще карму портить?

Некромант посмотрел на меня.

– Вор, – обратился он ко мне своим странным голосом. – Ты уже неплохо послужил нам, расчистив проход в город. И мы за это благодарны. Но сейчас у тебя есть возможность снискать благосклонность самого Верховного Владыки! Не каждый смертный удостаивается такой чести. Принеси мне Темный Жезл – и получишь метку Верховного! Ты сможешь беспрепятственно

ходить по Мертвым Землям – ни один воин Царства Мертвых не тронет тебя. Все богатства Мертвых Земель откроются перед тобой! Решайся!

Не успел он договорить, как передо мной всплыло полупрозрачное системное сообщение.

«Вам доступен сюжетный сценарий «Отравленная вода»

Часть первая: «Темный Жезл».

Магический Шторм запечатал путь в Бездну, закрыв дорогу ее порождениям на земли Гриады. Но огромное количество тварей Бездны остались здесь, и они непрестанно ищут возможность распечатать портал и установить во всех пяти королевствах власть Хаоса. Орден некромантов – волшебники и маги, перешедшие на темную сторону. Они мечтают создать непобедимую армию нежити, которая поможет захватить им все пять королевств.

Темный Жезл, хранящийся на Проклятом Кладбище – могущественный артефакт, принадлежавший некогда Вильгельму Отравителю – одному из Семи. С его помощью Орден собирается отравить воду во всем Крайте и сделать погибших жителей своими воинами. С таким войском они смогут пойти войной на оставшиеся четыре королевства – и, возможно, победить. Трудно противостоять врагу, когда его воины уже мертвы, а каждый твой убитый воин вливается в его воинство.

Достань Темный Жезл, передай его посланнику Ордена – и измени мировой порядок Гриады. Ты станешь своим для воинов Хаоса – и они откроют перед тобой все свои секреты».

Задание: достать Темный Жезл с Проклятого Кладбища и передать его посланнику Ордена. Награда – 7500 единиц опыта. Отношение со всеми расами нежити – благосклонность.

Внимание! Если вы выполните задание «Отравленная вода», отношение с расой людей изменится на «Ненависть», вне зависимости от действующего значения!

Принять задание? Да/Нет/Отмена»

Я задумался.

С одной стороны – нафиг бы мне оно нужно было. Мне и с «неприязнью»-то не особо весело, а уж с «ненавистью» игра точно превратится в хардкор. С другой стороны – халявный квест и возможность поднять опыта. Кроме того – откажись я сейчас, и меня тупо убьют. Скелеты двадцать третьего уровня, псина – тридцатого, а некр – и вовсе пятидесятого. Я улечу на респ и потеряю кучу опыта. И придется все начинать почти заново – то есть, один день я потеряю. А терять время – та роскошь, которую

я себе не могу позволить.

Я лихорадочно думал. В задании написано, что «Темный Жезл» – это только первая часть квеста. Про то, что меня возненавидят, едва я его выполню, речи не ведется. «Ненависть» я получу, только если выполню все части квеста «Отравленная вода». А делать я этого не собирался. В конце концов, квест может болтаться сколько угодно, если только он не привязан ко времени – а в условиях об ограничениях ничего не сказано. Так что…

– А как я проникну на ваше это Проклятое Кладбище? Если уж дворфа стража не пропустила – меня и подавно не пустят. Я альв, если вы, ребята, не заметили. Меня тут не любят.

Поневоле я заговорил так, как говорил бы с живыми людьми – видимо, слишком уж глубоко погрузился в игру. Поймут ли неписи мои витийствования? Ладно, повторю, если что.

Дворф только ухмыльнулся, подошел к столу, покопался в груде материи, и достал какой-то сверток. Взглянул на него, будто о чем-то задумался, и бросил его мне на колени. Тренькнуло оповещение, и передо мной возникло новое окно с текстом:

«Задание «Подземелье кобольдов» выполнено!

Вы получаете 2500 опыта.

Вы получаете предмет – накидку вора».

Вы получили новый уровень! Текущий уровень – 9! Доступны новые приемы для изучения!

Доступны новые умения!

У вас 9 нераспределенных очков опыта! Распределить сейчас?»

Свернув оповещение о получении нового уровня, я быстренько зарылся в свойства полученного предмета и улыбнулся.

«Скрытность +10%»

Десять процентов скрытности – нормальный такой бонус. Не знаю, как насчет Темного Жезла – а в остальных заданиях мне это точно пригодится. Эх, была-не была! Кто не рискует, тот не пьет шампанское.

Я развернул окно с заданием и мысленно ткнул в кнопку согласия.

– Я согласен, – продублировал я на всякий случай голосом.

Блин, мне показалось, или дворф как-то уж очень ехидно улыбнулся?

Перед глазами развернулось новое окно с системным оповещением.

«Получен доступ к сюжетному сценарию «Отравленная вода».

Часть первая. «Темный Жезл».

На территории Крайта есть Проклятое Кладбище. Это единственное место в городе, не очищенное от скверны, заполнившей Гриаду во время Прорыва Магосферы. Маги королевства не смогли ничего сделать с Кладбищем – слишком сильна была аура Вильгельма Отравителя, последнего из Семи, похороненного здесь. Вместе с Отравителем, в саркофаг поместили Темный Жезл – древний артефакт, из которого Отравитель черпал силу. Добудьте Жезл, принесите его представителю Ордена Некромантов – и станьте своим для сил Хаоса.

Задания:

1

Проникните на Проклятое Кладбище. Доступ туда имеют только лицензированные маги Крайта – для всех остальных путь туда закрыт.

2

Проникните в склеп Отравителя и доберитесь до его саркофага. Добудьте Темный Жезл.

3

Принесите Темный Жезл представителю Ордена Некромантов.

Прогресс: 0/3

Внимание! Точка возрождения изменена! Новая точка возрождения – «Мастерская Гнума».

Вы получили первую крышу над головой в Крайте! При возрождении в мастерской Гнума вы не получаете штраф к полученному опыту!»

Ну офигеть теперь!

Я почесал затылок.

С одной стороны – у меня теперь есть новая точка респа, и не нужно так трястись за пролюбленный из-за смерти опыт.

С другой – эта самая точка находится там, где мне ее устраивать совсем не хотелось бы. Теперь, каждый раз, когда я погибну, я буду возвращаться сюда – а тут меня будет поджидать некромант со свитой. Превосходно!

Некр довольно зыркнул на меня своими пугающими глазами.

– Иди же, и достань Темный Жезл, новое дитя Хаоса!

Угу. Новое дитя, как же. Не дождешься!

Да и с жезлом не мешало бы повременить, если честно.

Я устроился на табурете поудобнее, вызвал игровое меню и нажал на кнопку выхода.

***

Дрожащими руками стянув шлем, я попытался сглотнуть. Не

получилось. Во рту была настоящая пустыня. Я чертыхнулся сухими губами, встал, и на ватных ногах побрел на кухню.

Множество различных организаций который месяц бьются, чтобы разработчики встраивали в игры принудительный логаут по истечению определенного времени. В принципе – они правы. В игре можно напиться и наесться, и обманутый психосоматикой мозг не станет подавать тревожные сигналы. Только обман недостаточно реалистичен для того чтобы действительно не ощущать голода, жажды и переутомления. И была пара вполне реальных случаев смертей в виртуале – от банального обезвоживания организма. Но штука в том, что игры с принудительным отключением не пользовались популярностью и считались песочницей.

Хардкорные игроки презрительно морщились, когда видели значок принудиловки на сайте игры – и тупо в нее не заходили. Они хотели сами решать, сколько времени им проводить в игре. Я слышал про ребят, которые уходили в виртуал под капельницами – чтобы питаться, не отрываясь от игры. Понятно, что у владельцев вирткапсул повышенного комфорта такие вещи не вызывали ничего, кроме сдавленного смеха. В соцсетях ходит множество мемов про «коматозников», как называют подобных хардкорщиков. Но что поделать, если капсула с массажем и контролем за организмом стоит, как однокомнатная квартира?

В общем, боясь потерять аудиторию, разработчики ограничились дополнительным пунктом в лицензионном соглашении, которые «подписывал» игрок перед входом в ту или иную онлайн-вселенную. Если отбросить хитросплетения не имеющего ничего общего с обычным человеческим, юридического языка, написано там было следующее: разработчики игры и производители «железа» ни за что ответственности не несут. И все.

Я добрался, наконец, до холодильника, дернул из него полуторалитровую бутылку минералки и принялся жадно пить. Пустой желудок ответил на струю холодной воды голодным спазмом. Поморщившись, я достал из холодильника вчерашнюю пиццу и забросил ее в микроволновку, поставил чайник и отправился назад в комнату за ноутом. Расположился за кухонным столом, закурил, с наслаждением выдохнув в потолок струю сизого дыма и принялся изучать форумы.

Как выяснилось, «Отравленная вода» – недавний квест. И, как я и думал, предназначался он только для бедолаг-альвов, которым почти все другие пути в город были закрыты. Учитывая, что альвами хотели быть немногие – я нашел всего несколько сообщений в ветке квеста. И все – преисполненные злостью и

раздражением.

После успешного завершения сюжетного сценария, для несчастного игрока, и так прибитого «неприязнью», врагами становились все вокруг: люди, эльфы, дворфы и даже другие альвы. Неписи атаковали, едва завидев персонажа. Игрокам не накручивался ПК-счетчик – а что делает любой игрок, когда не опасается выхватить штраф за ПК? Правильно – убивает, не задумываясь. Ради шмота, опыта – или просто ради забавы. Короче, нормально играть, не обороняясь непрерывно от желающих ткнуть в игрока чем-то острым, можно было только в Пади. Большинство созданий Бездны принимали игрока с печатью Хаоса за своего, и можно было отдохнуть от череды непрерывных смертей – которые, со временем начинали нормально так обнулять опыт игрока. Скинуть уровень ниже существующего было нельзя – но и набирать опыт снова и снова, без надежды перешагнуть уровень, было, мягко говоря, неприятно.

Но в Пади, кроме неписей, высокоуровневых героев, отправившихся добывать сокровища Хаоса и редких отщепенцев, почти никого не было. Здесь не было движухи – торговли, общения, тусовки – всего того, за чем игроки и приходят в игру. Короче, три из пяти отписавшихся в ветке, удалили учетную запись и начали с нуля, едва поняли, что их ожидает теперь, еще один попробовал помыкаться в Пади, и сделал так же. И только один написал что-то, типа, «Отравленная вода» – единственный нормальный квест в игре, наконец-то можно играть за темную сторону!». И все.

М-да. В принципе, все так, как я и думал. Ладно. Понты это все. Ничего сложного – если предупрежден о последствиях.

Я доел пиццу, глянул на закипевший чайник – и махнул рукой. Пока читал – чаю расхотелось. Лучше поспать часа четыре – и назад, в «Гриаду». Мне еще Темный Жезл, как-никак, добывать.

***

– Вали отсюда! Хода нет! В кутузку захотел, полукровка?

Я хмыкнул. А чего я хотел от человека-стражника, бывшего, практически, близнецом того, что меня от ворот завернул? То, что я уже в городе, еще ничего не значит. Отношение к альвам от этого не поменялось никак. Так что я даже не удивился, и просто отошел назад, чтобы малость подумать.

Крайт – один из пяти городов-государств «Гриады». Соответственно, почти вся масса игроков, поделенная на пять, тусовалась здесь. Пробираясь по мощеным булыжником улочкам, мне то и дело приходилось уворачиваться от высокоуровневых

игроков верхом на дорогущих петах, прущих куда-то по своим делам, и не обращающим внимания на низкоуровневого полукровку. На каждом шагу – то торговец, то глашатай, зазывающий геймеров на ивент. Куча квестовых НПС, которые, само собой, лишь презрительно кривили губы и отворачивались, едва завидев меня. Нет, я точно знал, что здесь есть места, где даже я могу без проблем получить задание. Но пока мне туда соваться не стоило – сначала следовало подкачаться. Остальным же было раздолье. Как и в любом крупном игровом городе, здесь было все, что нужно игроку: рынки, мастерские, филиалы гильдий, школы ремесленников. Город гудел, как растревоженный улей, и, играй я как раньше, в двумерном режиме, глядя на монитор компьютера или дисплей ноутбука, машина уже начала бы тормозить и греться от огромного количества ресурсов, потребляемых игрой. Но тормоза и лаги канули в лету: системные ресурсы мозга были практически неисчерпаемыми, а потому я шел вслед за золотистым свечением, видным одному мне и обозначавшим дорогу к началу квеста, и любовался красотами города.

Поблуждать по Крайту мне пришлось знатно: Проклятое Кладбище находилось на его противоположной окраине, а денег, чтобы воспользоваться городским телепортом, у меня не было. И я вдоволь насмотрелся на пики, башни, минареты и купола, прежде чем пришел к ограде.

За оградой было темно и жутко. Оттуда, на хорошо освещенную улочку, прямо выплескивались какие-то тревожные эманации. Время от времени там что-то сверкало, вспыхивало и грохотало. И, кажется, даже дюжие стражи-неписи, охранявшие вход, чувствовали себя не в своей тарелке. Впрочем, возможно, я это себе придумал. Тем не менее, представив, что мне нужно пробираться туда, блуждать, разыскивая склеп, а после – и саркофаг Отравителя, мне стало сильно не по себе.

Как попасть внутрь – я уже придумал. Осталось только реализовать задуманное.

В ожидании подходящего момента, я зарылся в интерфейс игры.

Очки-очечки. Головная боль всех начинающих геймеров, однако. Попробуй распредели их так, чтобы потом не было мучительно больно. Но у меня какой-никакой опыт имелся, да и прежде чем нырнуть в «Гриаду» после короткого сна, я немного посидел с билд-калькулятором, и сейчас уже знал, что и куда я вложу. Тем более, пока что особого ума не требовалось.

Итак, начнем с умений. У меня их пока не много, и интересуют меня, в основном, боевые.

Базовые – рубящий и колющий удар. То, чем я пользуюсь большую часть времени. Значит, их усиливать нужно в первую очередь, пока до максимума не дойду. По два очка в каждый – нормально будет. Сила атаки и урон сразу подросли. Это хорошо. То, что нужно. А нужно мне, пока что, как можно быстрее нарезать мобов. Как колка дров. Просто и эффективно.

Еще у нас имеется недавно изученный в автоматическом режиме парализующий удар. С шаманом кобольдов он хорошо помог – сносит дай бог, хоть и очков действия, или бодрости, как она тут называется, отнимает немало. Пригодится. Сюда двоечку тоже.

Так, а вот мерцает иконка нового приема, доступного для изучения. Что тут у нас?

«Удар из тени. Применяя этот прием, вы растворяетесь в тенях, возникаете за спиной у цели и наносите ей точный, неожиданный и коварный удар. Возможные эффекты: оглушение, кровотечение, потеря ориентации в пространстве

Изучить? Да/Нет».

Интересная штука. И, думается, полезная. Пожалуй, нужно изучать. Судя по циферкам, бодрости этот удар будет отнимать значительно меньше, чем просто уход в тень и удар в спину, а эффекта больше. Стоимость изучения – три очка… Ммм… Ладно, решено! Изучаю!

Вот и все. Очки так тяжело зарабатывать, и так легко тратить. Ладно. Будем надеяться, что это все мне поможет. Глянуть одним глазом на основные характеристики – и сворачиваю интерфейс. Итак, что тут у нас?

Базовое значение ловкости нормально подросло с момента старта. Все-таки прав я был, выбрав альва. Играй я каким-нибудь дроу, ловкость сейчас была бы на отметке… Ммм, сколько там на старте-то у темных эльфов? Семнадцать? Да, точно. А с расовым бонусом к ловкости – девятнадцать. Хорошо. Плюс, улучшения характеристик от подъема по уровням, итого – двадцать восемь. Нормально. Учитывая, что ловкость – основная характеристика «Крадущегося», получается нормально. С самого начала я круче всех воров в игре, хоть и незначительно на этих уровнях. Но – какая-никакая, а фора. Хорошо. Движемся дальше.

Сила. Тут тоже чит, однако. Изначальное значение эльфа-крадущегося – тринадцать. Мне же от человеческого родителя прилетело дополнительные два очка – итого пятнадцать на старте. Для вора как бы даже многовато, обычно у них столько не бывает. Благодаря этому, да плюс девять улучшений – двадцать четыре. То есть, и сила удара у меня повыше будет. Хороший бонус, иногда совсем немного не хватает, чтобы не слиться. Хотя

это «совсем немного» всегда присутствовать будет. Всегда мало. Но – уже лучше, чем у других при прочих равных.

Ну и единичка плюсом к интелелкту. Тоже лишним не будет, учитывая, что от интеллекта зависит распознавание ловушек, алхимия, крафт и прочее. Одиннадцать – базовое умение, единичка бонуса и девять за каждый полученный уровень. Итого – двадцать один. Пойдет.

Харизма. Харизма, туды ее в качель! Расовый штраф сжирал половину прогресса и весьма затруднял для меня торг, возможность пройти некоторые квесты с помощью убеждения и все прочее. Если на первом уровне базовые двенадцать единиц для меня превращались в шесть, то сейчас, вместо двадцати одного я имел десять с половиной. Не радостно, не радостно. Ну, ничего не попишешь. Я еще не решил для себя, стоила ли фора в два очка на старте и повышенная сила такого размена, но – что сделано, то сделано. Придется как-то с этим жить.

Выносливость и удача – держались на отметках, стандартных для эльфа. Тут мои человеческие родственнички ничем мне не помогли. Эх, жаль нет в «Гриаде» ремесла «Генная инженерия». Можно было бы такого рогу собрать – танки бы десятой дорогой обходили бы. Итак, что мы имеем в итоге?

Я окинул взглядом таблицу характеристик.

Герм, Альв, Крадущийся в тени. 9 уровень.
Сила: 23 (21 + 2 расовый бонус)
Ловкость: 27 (25 + 2 расовый бонус)
Выносливость: 20
Интеллект: 20 (19 + 1 расовый бонус)
Харизма: 10 (20 / 2 расовый штраф)
Удача: 12
Спецприемы:
Рубящий удар 3/5
Колющий удар 3/5
Парализующий удар 3/5
Удар из тени 1/5
Умения:
Скрытность: 6
Всепроникающий взгляд: 1
Боевое безумие: 1
Отношение:
Люди: Неприязнь
Эльфы: Неприязнь
Альвы: Дружелюбие
Дворфы: Безразличие
Гоблины: Безразличие

Орки: Безразличие
Тролли : Безразличие
Полурослики: Безразличие
Нежить: Вражда

Так, все, хорош. Чет я увлекся.

Я закончил фапать на статы, свернул окно интерфейса и понял, что едва не пропустил тот шанс, которого так ожидал.

К воротам не спеша подходил игрок в хламиде мага. Я даже не стал смотреть на его ник и уровень. Мне важно было другое. То, что он так уверенно сюда шел, означало, что у него на Проклятом Кладбище квест. Пускают-то сюда только лицензированных магов, верно? А лицензированный маг – это игрок, который состоит в гильдии магов. Вот и все.

Я накинул капюшон накидки, и активировал скрытность. Мир вокруг померк, а движения окружающих меня неписей и игроков – замедлились. Я сделал несколько шагов вперед, стараясь держаться в тени здания – дополнительный фактор, который поможет мне стать еще незаметнее.

Стражник о чем-то поговорил с магом, и повернулся к калитке в ограде. Достал откуда-то огромный, черный ключ, и несколько раз провернул его в замке. Я, затаив дыхание, подобрался к ограде.

Калитка скрипнула, маг сделал шаг – и я метнулся вперед.

Протиснувшись между магом и калиткой, я перекатом ушел в сторону – тени померкли от быстрого движения, но красться было некогда – шкала бодрости стремительно уменьшалась и через секунду я бы просто вывалился из теней на глазах у мага и стражников. А мне это было не нужно. Кто знает, как стража отреагирует на нарушителя?

За спиной бряцнула калитка – впустив мага, стражник снова запер проход. Я выпрямился и окинул взглядом новую локацию.

Покосившиеся склепы, уходящие вдаль кривые и не очень надгробия, чадящие факелы на стенах редких построек и магические светильники, едва рассеивающие тьму, и озаряющие могилы мертвенно-бледным, зеленоватым сиянием.

Где-то впереди взорвался сноп пламени, и кто-то душераздирающе закричал на одной ноте. Уж не тот ли маг, благодаря которому я сюда и попал? Отчего-то мне невыносимо захотелось вернуться назад, на ярко освещенные и многолюдные улочки Крайта.

– Так вот ты какое, Проклятое Кладбище… – Криво ухмыльнувшись, пробормотал я. – Ну, здравствуй, что ли.

В ответ раздался дикий рев, и на меня кинулась темная фигура. Я ощутил непереносимое зловоние, а в следующую

секунду покатился в кусты, сбитый с ног мощным ударом.

Глава 5

Про особенности флоры, растущей на Проклятом Кладбище и издержки архитектурных изысков в древних склепах.

Смотреть на сообщение о входящем уроне я не стал, а просто перекатился через голову, и рванул клинки из ножен. Ноздри буквально разъедало от запаха мертвечины. Темная фигура метнулась ко мне, и я почти наугад отмахнулся правой.

Кто-то взвыл в темноте, и я, развивая успех, пошел в атаку.

Удар, удар, еще – и фигура валится на землю. Фух.

Пинком отбросил труп на свет. Труп. Гм. Вдвойне труп, я бы сказал.

Система услужливо вывела подсказку:

«Разлагающийся труп. Нежить. Воскрешенный отголосками сильной некромагии мертвец без хозяина. Эти твари кровожадны и бросаются на все живое, при этом слишком тупы, чтобы атаковать из засады или использовать оружие. Но не стоит недооценивать живых мертвецов: собравшись в стаю, они могут представлять серьезную опасность».

Ну, правильно. Кого-то серьезнее в самом начале локации быть и не должно. Учитывая, что при входе я не увидел предупреждения о том, что мобы тут более высокого уровня, чем я – здесь такая себе песочница. Ну, по крайней мере, некоторые сектора локации. Дальше может быть и покруче, но, надеюсь, мне туда не надо.

Я не стал возвращать клинки в ножны – мало ли какая тварь еще захочет попить моей кровушки? Так, с оружием в руках и двинулся по своей золотой тропинке.

Сказать, что кладбище пугало – значит, не сказать ничего. Чуть покачивались, поскрипывая ветвями на легком ветерке старые, иссушенные деревья, хлопала крыльями какая-то ночная птица. Время от времени из глубины кладбища доносились душераздирающие вопли. Странно, но здесь, в отличие от многих виденных мною локаций-песочниц, не наблюдалось других игроков. Обычно в подобных местах никакой атмосферы: вокруг постоянно снуют игроки, слышен звон стали, хлопают заклятья, вспыхивают фаерболы. В итоге ощущение – как будто пришел на тусовку. Здесь – не так. Даже мимо никто не гарцевал ежесекундно. Может, это персонализированное пространство для сюжетного квеста?

Впереди начиналось открытое пространство. Моя золотая

тропинка, указывающая путь, пересекала его по самой середине. Но я решил не кидаться вперед наобум, а сначала оценить обстановку. Что-то мне тут не нравилось.

Прижавшись к крошащемуся кирпичу стены склепа, я аккуратно выглянул из-за нее. И мысленно поблагодарил себя за то, что не ринулся вперед, сломя голову.

Вдалеке, на расчищенном пятачке, странные фигуры проводили какой-то обряд. А как еще можно было назвать то, что я увидел?

Посреди пятачка алела горящая пентаграмма, вокруг которой корчились… Черт, я даже не знаю, кто это! Но то, что это какая-то нежить – факт. Какие-то красные кафтаны, зеленая кожа, вытянутые уши…

По центру – видать, главный. Покрупнее остальных, с посохом. Закинул к небу морду с пастью клыкастой и поет чего-то, подметая в странном танце мусор с земли полами длинного и красного, как и кафтаны остальных, халата.

Вообще – мне то чего с них? Ну поет – пусть поет, мне не жалко. Даже мелодично выходит, слух не режет. Только вот лучше делал бы он это где-нибудь в сторонке.

Пентаграмма расположилась аккурат возле дыры в заборе, перегораживающем территорию. А если верить моей золотистой дорожке-проводнику – именно туда мне и нужно.

Стараясь держаться в тени, поминутно косясь на индикатор скрытности, появившийся, едва я начал красться вдоль стены, я брел вперед. Единственная надежда избежать схватки – прошмыгнуть мимо, врубив стелс. Что-то мне подсказывало, что, встретив меня, зверушки не преминут прервать свое занимательное занятие и кинутся меня рвать. А мне сейчас как-то не до них.

Шаг за шагом, аккуратно, глядя под ноги – игра игрой, но слишком уж Гриада реалистична, с разрабов станется выдать игрока хрустом ветки – я подбирался к забору. Еще немного – и предстоит самое опасное. Из-за проклятой ярко горящей пентаграммы теней там, где мне нужно пройти, нет вообще. И я, если честно, даже не знаю, как в таких условиях сработает моя невидимость. Ладно, сейчас проверим…

Отлепившись от стены, я ухожу в тени – те, которые навык, а не те, что отбрасываются предметами, и начинаю двигаться к пролому. Шажочек… И еще… И еще…

Не сра-бо-та-ло!

Судя по всему, поющий крокодил был на вершине экстаза и в этом состоянии ему не понадобились даже артефакты Истинного Зрения. Он взревел, махнул посохом в мою сторону, и вся его

шобла ринулась вперед.

Мама, роди меня обратно! Ну почему это не гули, а?

Кто именно на меня прет – я смотреть не стал. Не до этого. Но если это и нежить – то нежить поумнее. Потому что в своих лапах мелкие твари сжимали оружие.

От первого удара я увернулся, второй – парировал. Причем удар этот едва не вывернул мне руку из сустава. Вертясь юлой, я нашел время, чтобы глянуть на уровень моба: одиннадцатый. Нормальная разница, оно так и есть в играх, обычно. Моб на два уровня выше особых проблем не доставляет. Но, блин, какие же они сильные!

Уклонение, удар – на одного моба стало меньше. Уже проще. Но остались еще четверо – и они меня постепенно теснили к этой своей пентаграмме. Им что, жертва нужна, что ли?

Ладно.

Просто так с вами не справиться, смотрю. Поехали!

«Вы впали в боевое безумие! Время действия…»

То, что перед глазами всплыла какая-то надпись, я не увидел —почувствовал. Потому что сознание полностью растворилось в вихре клинков. Я превратился в машину смерти. В карающую длань господа. В…

«Внимание! Вы слишком истощены, чтобы двигаться!»

Эту надпись я прочел, уже валяясь на земле. Бодрость была на нуле. Нереально тяжелые клинки выпали из рук, и я непроизвольно застонал. Но были и хорошие новости. Пятерка нападающих – система идентифицировала их, как темных гоблинов – валялась на земле изрубленными кучами мяса. Но и сам я себя чувствовал не сказать, чтоб хорошо. Лайфбар просел до тревожной оранжевой зоны и мерцал, сигнализируя об опасности.

Нащупав непослушными руками на поясе средний фиал исцеления, я вытянул зубами пробку и опрокинул его в горло. На вкус зелье было… Как зеленый чай с малиновым вареньем. Приятно. Но особенно приятным было то, что как только жидкость достигла желудка, мне ощутимо полегчало. Лайфбар снова налился радующим глаз зеленым сиянием, а шкала бодрости поползла вверх.

Нащупав клинки, я поднялся на ноги. Только сейчас до меня дошло, что пение гоблина-шамана прекратилось. И, кстати, да. Не нежить это, выходит. Вполне живые гоблины. Только, видать, перешедшие на темную сторону. Иначе с чего бы они себя на Проклятом Кладбище, как дома чувствовали?

Я обхватил рукояти поудобнее и подмигнул гоблину-шаману.

– Ты когда-нибудь танцевал с дьяволом под бледной луной? –

почему-то из меня перли пафос и веселье. Странно. Не от пятерки же убитых мобов? Хотя, какая разница? Надо его мочить быстренько, и валить за долбанным Жезлом. И так уже сорок минут в игре – а толку нет пока. Раз-два, вперед!

И тут гоблин стукнул концом посоха о землю и что-то гортанно прокричал.

– Че орешь, а? – я шагнул вперед, и вдруг замер.

Раздался странный шум, а потом я увидел, что ближайшие к шаману надгробия шатаются. Одно, второе, третье…

Один из памятников с треском рухнул, и из-под земли показались руки, покрытые струпьями и лоскутами свисающей кожи. И из-под второго…

Не прошло и пяти секунд, как ко мне, вытянув вперед руки, пошатываясь, но с каждым шагом ступая все увереннее, двинулся десяток разлагающихся трупов, наполняя воздух нереальным зловонием.

– Мать моя конная армия… – присвистнул я. – И что мне свами всеми делать теперь?

Мертвецы рычали, шаман что-то гортанно выкрикивал, я мандражировал. Не, ну не то, чтоб меня пугала перспектива схватиться с десятком равных мне по уровню, медлительных мобов – не реал, но все же. Улетать на респ к Гнуму, под взор ясных очей некроманта мне не очень хотелось, если честно. И, опять же – черт его знает, получится ли потом вернуться на кладбище, прошмыгнув мимо строгой охраны.

Радовало лишь то, что эти мертвяки были свежими и не такими бодрыми, как тот, что на меня накинулся на входе. Не успели еще ни на ком отожраться.

– Ну что, черти полосатые? Давайте поиграем, что ли?

Взмахнув клинками, я ринулся вперед.

***

– Диллема хомяка во всей ее красе, – буркнул я себе под нос, сидя посреди груды лута, выпавшего из гоблинов, мертвяков и шамана.

Моя торба странника была забита до отказа. А было еще столько интересного… Да и свой скарб не хотелось выбрасывать.

К примеру, поверх своей рубахи я с радостью натянул легкую кожаную куртку, добавившую мне немного выносливости. Не шею отправился кулон с непонятным изображением, каким-то чудным образом повышающий ловкость. Пальцы оказались перевиты низкоуровневыми колечками, дающими немного силы каждое – все вместе на единицу аж затянули, топ шмот, ага. Да и дизайн так себе – в жизни бы такие не надел. Успокаивало только то, что под перчатками с крагами, поднятыми еще в подвале Гнума, и до

которых, наконец, в буквальном смысле, дошли руки, колец не видно. Но, наверное, больше всего меня порадовала кожаная полумаска. Как и кулон, она каким-то образом работала на ловкость, но больше всего в ней мне нравилось то, что теперь, когда мои клыки и синеватые губы скрылись под ней, разглядеть во мне альва стало не-то просто. С капюшоном на голове я и вовсе выглядел неотличимым от человека… Хотя, скорее, от эльфа.

Лут радовал. Потому что, если бы в драку пришлось ввязаться просто так, ради возможности пройти – было бы обидно. Мертвяки неплохо потрепали мне нервы. Даром, что мертвые, тупые и медленные, шинковаться на нужное для окончательного упокоения количество кусков они никак не хотели. Эх. Мне б серебряные клинки. То, что нужно для нежити. Хотя… Действует ли серебро на гмертвецов? Черт его знает. Если разживусь таким клинком – обязательно проверю.

С шаманом, оставшимся без свиты, тоже все было весело. Эта скотина раза три себе здоровье восстанавливала по мере схватки. А у меня фиалы исцеления были не бесконечные. Потом эта тварь начала тянуть из меня бодрость, лишая возможности провести спецприемы. Только подобравшись к нему и перерубив на две части его долбаный посох, я смог остановить это светопреставление. Ну а потом уже стало проще.

Тяжело вздохнув, я бросил перебирать скарб, поняв, что, если буду рассматривать параметры каждой вещи, это затянется надолго. Откинул в сторону явный хлам, остальное кое-как распихал по слотам, особое внимание уделив зельям исцеления, встал и глянул в проход, куда меня манила моя «нить Ариадны». Пора двигать, хватит рассиживаться. Надо за эту сессию закончить с жезлом, да еще и решить, что вообще с этой «Отравленной водой» делать. Встав, я вздохнул, и двинулся вперед. Туда, где в ночной темноте меня ждал склеп Вильгельма Отравителя.

***

Крепко сжимая в руках клинки, я крался вперед. И мне было ну очень не по себе.

До этого мне казалось, что пугающе выглядит та часть кладбища, которую я уже миновал и на которой схватился с гоблинами и нежитью. Фиг там. Та часть была просто атмосферной. А вот пугающей… Пугающей была эта часть. Причем – очень серьезно пугающей. Так, что даже приходилось напоминать себе, что это всего лишь игра.

Практически полное отсутствие света – точнее, источников освещения. Ни магических тебе фонарей, ни факелов. Понятно,

что тьма была не полной и не плотной – как в таком случае ориентироваться? Видно было достаточно хорошо. Но глаза вдруг как-то резко затосковали по источникам света. А белесая дымка густого тумана, клубящегося у самой земли, действовала на нервы. Кто знает, что в ней может прятаться?

Здесь не было открытых пространств и бесчисленных надгробий. Зато здесь были склепы. Много. Кирпичные и мраморные, практически новые и покосившиеся, настоящие произведения искусства и простые каменные ящики. Они стояли, как попало, будто при застройке кладбища не было никакого четкого плана. Моя золотистая дорожка-ориентир, практически растворяющаяся в доходящем до колен тумане, вилась между ними, зазывая меня вглубь кладбища. Туда, куда идти как раз совсем не хотелось.

Да что ж это такое? Соберись, тряпка! Это просто игра – и нечего выдумывать! Даже болевые ощущения, как в итоге выяснилось, не такие уж и болевые. Это тогда, при схватке с зомби-свином показалось, что невероятно больно. Потому что обычно в играх боли вообще нет. А сейчас, пройдя через несколько схваток, стало понятно, что это скорее, для обозначения урона, и от боли орать не нужно – не сильная она. Черт, ну какого хрена? Это всего лишь игра. И в любой момент можно вызвать меню, нажать на кнопку логаута и отправиться к себе в квартиру. Чего страшного, спрашивается?

Подбадривая себя таким образом, я двигался вперед. Долбанный Отравитель! Зачем его склеп так далеко построили? Не могли с краешка его приткнуть, что ли? В чем проблема была, спрашивается? Пилить через все кладбище, каждую секунду вздрагивая от уханья филина, треска сухой ветки или шевельнувшихся на ветру кустов… Сомнительное удовольствие, прямо скажем.

Слева треснул раскидистый куст, и я машинально отпрыгнул в сторону. Ложная тревога. Это просто ветер. Фух. Стоп. Какой ветер? Нет ветра же! Я присмотрелся к кусту и вздрогнул.

Визуально – обычный куст, только высохший до серебряного звона почерневших, скукожившихся листьев. Обычный, да. Только внутри – в самой гуще ветвей – скорчилась человеческая фигура. Человек, в ржавых и растрескавшихся латах, был еще жив, несмотря на то, что его тело было в нескольких местах пробито ветками насквозь. Вокруг уже начал свиваться кокон из веточек потоньше, образовав своеобразный каркас. Лицо человека было под стать кусту, иссушенное и изможденное. Тонкая, бледная кожа туго обтягивала кости лица – так, что было видно, как пульсируют жилки под ней. И, странное дело. Там, где ветви

входили в тело, было видно, как отступает их сухость и серость, сменяясь свежей зеленью живой лозы.

– По-мо-ги… – прохрипел узник куста. Я посмотрел на него с сомнением. Откуда мне знать, что это не ловушка? Может, это вообще симбионт такой. Приманка. Я к нему помогать, а меня…

– Помоги… – снова хрип. Я замер в задумчивости. С одной стороны – даже если это моб, проходить мимо как-то неправильно. Для кармы плохо. С другой стороны – у меня есть свой квест. Зачем мне сюда лезть? Даже если мне удастся достать бедолагу из куста – что дальше? Он же труп! Скорее всего, только куст в нем пока еще жизнь и поддерживает. Где гарантия, что тип не скопытится, когда (если) я его достану?

– Пожалуйста… – на лице бедолаги выступили слезы. Твою-то мать. Ну что с ним делать, а? Ладно. К черту. Не могу я так.

Удостоверившись, что нахожусь на безопасном расстоянии, я нырнул в инвентарь. Рубиться я с кустом не полезу – нафиг нужно. Не успею оглянуться, как он меня своими ветками заграбастает и будем мы там с этим бедолагой дуэтом хрипеть на случайных прохожих. А вот одну штуку попробовать можно.

Я достал из инвентаря факел Истинного пламени, выпавший из гоблина-шамана, или кто он там был. С одной стороны, и жалко, а с другой – у меня еще пара штук есть, лута нормально на кладбище высыпалось. Отличия от обычного факела минимальны – эта шутка пропитана магическим составом, загорается, если провернуть кольцо на ручке и горит так, что потушить крайне тяжело. Есть риск, конечно, что, вместе с кустом я спалю и этого беднягу, но это уже издержки работы спасателя. В любом случае, мужику станет лучше – хоть мучения прекратятся. Ну да, это я так себя успокаиваю, ага. Но что поделать?

Провернув кольцо, я дождался, пока небольшой белый огонек превратится в сноп белого пламени, будто под давлением вырывающегося из факела, сгруппировался и метнулся вперед.

Воткнув факел в куст как можно дальше от бродяги-бедолаги, я сразу же откатился назад – только ветви над головой хлестнули. Ага, кукиш тебе с маслом, тварь плотоядная! Не на того напал! Отпрыгнув на безопасное расстояние, я посмотрел на плод деяний своих. А смотреть было уже практически не на что.

То ли Истинное пламя так влияло на темные сущности (а куст, несомненно, был пропитан скверной от корней до кончиков ветвей), то ли куст был настолько сухой – только не прошло и нескольких секунд, как он опал горсткой пепла. А вот с мужиком ничего не случилось – и хорошо. Все же мне было бы неприятно, если бы в результате спасательной операции спасаемый загнулся. В кошмарных снах он бы мне не снился, да. Но все равно, как-то

нехорошо бы вышло.

Бедняга лежал на земле, хватая ртом воздух, а на его измученном лице светилась улыбка благодарности. Я убедился, что мне ничего не угрожает, внимательно осмотрел все в свете лежащего на земле и продолжающего гореть факела, и подошел к спасенному.

– Спасибо… – прохрипел он. Да не за что, кушай с булочкой, чего уж тут.

– Ты спас меня, – продолжал недавний пленник куста. Ну, да, спас, дальше чего?

– Теперь я смогу спокойно умереть. Но… – мужчина закашлялся. – Перед тем, как я умру, я должен завершить свою миссию. Помоги мне.

Что, опять? Добить, что ли? Чего надо-то?

Бедняга с трудом поднял руку, залез за пазуху, и достал из-под рваной рубахи, скрывающейся под латами, какой-то свиток, запечатанный большой сургучной печатью.

– Отнеси это капитану королевской гвардии, сэру Френсису. Пожалуйста. Это очень важно. Капитан отблагодарит тебя…

Оп! Передо мной развернулось полупрозрачное системное окно.

«Доступно новое задание.

Отнесите свиток, полученный от умирающего рыцаря капитану королевской гвардии.

Награда – вариативна.

Принять?

Да/Нет/Отмена»

Хм. А почему бы и нет? Мне не сложно, тем более, надеюсь, что скоро я опять буду в городе. Почему бы не закинуть свиток гвардейцам? Тем более, думаю, у меня будет, о чем с ними поговорить. А тут и повод подходящий.

– Это… Очень… Важно… – прохрипел рыцарь.

Я принял задание, и у меня на карте появилась новая отметка – казармы королевских гвардейцев. Угу. Уже очень хорошо. Будет, чем заняться, когда выберусь отсюда, и решу, чего делать с Темным Жезлом.

– Спасибо… – прошептал рыцарь, когда я взял у него из рук свиток. После чего закашлялся, дернулся пару раз и затих, залив искореженные латы и рваную рубаху кровью.

– Спи спокойно, дорогой товарищ, – не удержался я от сарказма, подобрал факел и двинулся дальше, к склепу Отравителя.

***

Нужное строение я увидел издалека. Большое,

монументальное здание, со сложными архитектурными элементами и скульптурами на фасаде. Что-то мне непонятно – для чего хоронить с такой помпой одного из Семи, едва ли не врага рода человеческого? Одного из тех, кто чуть не разворотил всю Гриаду, стремился получить абсолютную власть, чтобы поработить всех живущих? Или это его так похоронили приспешники-прислужники? Все равно не понятно, как такое возможно – ведь Проклятое Кладбище, как ни крути, находится на территории Крайта. Взяли бы и зачистили его. Зачем в городской черте рассадник нечисти? Игровые условности. Есть все же шероховатости в «Гриаде». Впрочем, это я, такой дотошный, задумался вообще об этом. Большинству по барабану было бы.

Я подошел к воротам склепа. Именно воротам, не дверям – сюда на карете, впряженной в шестерик лошадей въехать можно. Так. А как сюда войти?

Ответ обнаружился в виде небольшой калитки, имеющейся в воротах. Ну, как – небольшой? В два моих роста, примерно. Интересно, это Вильгельм такой огромный был, его приспешники или строители просто страдали гигантоманией?

Я потянул за кольцо, вдетое в ноздри огнегривого льва, и калитка открылась. Постояв на пороге несколько секунд, махнул рукой и сделал шаг вперед, в непроглядную темноту.

Дверь за спиной закрылась и в тот же момент с хлопком загорелся свет.

Я стоял на верхней площадке лестницы из бетонных плит. Освещаемая бледным, зеленым светом магических фонарей, она полого уходила вниз. Конца лестницы видно не было. Я в который раз поразился масштабности здешних захоронений. Если здесь лежит всего один человек… Блин, к чему это все? Я бы предпочел, чтоб меня кремировали. Глупо разворачивать такое масштабное строительство, чтобы похоронить одного человека. Впрочем, чего это я? Игра же.

Вдоль стен, с интервалами в несколько широких ступеней, стояли рыцарские доспехи в сборе. Когда я к ним пригляделся – мне стало немного не по себе. Доспехи были какие-то… Странные. Будто предназначались совсем не для людей. Я не мог сказать, что конкретно в них не так – не считая угольно-черного цвета с золотым орнаментом – но какие-то неуловимые взгляду мелочи создавали гнетущее и пугающее впечатление.

В промежутках между доспехами висели магические светильники. Их света вполне хватало, чтобы осветить всю лестницу, практически не оставив теней. Я внимательно осмотрелся и перевел дух. Здесь было жутковато, но все же с

улицей не сравнить. Там было намного жестче.

Факел пришлось бросить. Зажженным его в инвентарь никак не засунуть, выключить нельзя – одноразовый. Света тут хватало, так что он только мешал, занимая одну руку. Положив руки на рукояти, я сделал шаг вперед.

Раздался стук, скрежет, и, прежде чем я успел что-либо понять, широкая ступень подо мной внезапно пришла в движение, провернулась, становясь на ребро, и я с криком полетел в темноту.

Глава 6

Которая рассказывает о высоких технологиях подворфьи, и о том, как коррелируют габариты противника со звуком, издаваемым им при падении.

Вспышка света, перезвон колокольчиков, символизирующий возрождение, толчок.

Однако, здравствуйте.

Я вновь оказался в каморке Гнума. Ну да, точка респа моя привязана теперь тут. Здесь, казалось, не прошло и минуты. Некромант так же стоял посреди комнаты, сверля меня своими красными глазищами, дворф смотрел на меня с той же ехидной улыбочкой, а под ногами лежала мертвая псина, недовольно заворчавшая, когда я встал.

– Ты принес Жезл? – некромант сделал шаг ко мне.

– Нет. Пока не принес. Но я в процессе.

Я бочком пробирался мимо некра и его мертвой свиты.

– У тебя осталось мало времени!

– Да-да, я в курсе. Накладочка вышла, – пролепетал я, пытаясь протиснуться к двери.

Черт, надеюсь, он не осерчал же? А то будет совсем не прикольно. Он же меня может и с респа не выпустить. И тогда – капец котенку. Персонажа придется пересоздавать. А это трата времени и нервов – опять с нуля качаться-то.

Но нет. Видимо, бурчание некроманта – это антураж. Потому что выпустили меня без проблем. Эх, надеюсь, и с проходом на кладбище все так же просто будет.

Бегом по узким улочкам рабочего района – уже можно не кутаться особо, полумаска и капюшон скрывали меня достаточно надежно. Выскочить на центральную площадь, протиснуться мимо оравы игроков, стоящих в очереди на получение квеста, пробежать мимо глашатая, созывающего на ивент. Вперед, вперед. Вот и знакомый переулок.

– Куда?! – гаркнул стражник, едва я подобрался к заветной калитке.

Блин.

Я отскочил в сторону.

Минута ожидания, две, три. Получится в этот раз или нет?

Фигура в хламиде мага. Отлично! Маг подходит к стражу, тот тянется за ключом, я ухожу в тени и проскальзываю на территорию кладбища. Чудесно! Слава скриптам!

Кстати, о скриптах.

Выдергиваю клинки раньше, чем на меня прыгает гуль и

несколькими ударами шинкую его на части. Отлично. Движемся дальше. Вперед, вперед, к пролому в стене.

Черт. Опять этот шаман со своими прихвостнями. Эх…

Три минуты танца с оружием, половина лайфбара – и веселая компания порублена в ноль. Экий я молодец! В прошлый раз хуже получилось, а сейчас прям без проблем. Вперед, к склепу Отравителя.

На этот раз куста нет – квест взят и разыгрывать драму второй раз необходимости нет. Не обращая внимания на потрескивания, шорохи и далекое рычание, несусь к склепу. А вот и он.

В этот раз я аккуратнее. Проклятую ступеньку, подарившую мне первую смерть в Гриаде, я перепрыгиваю – и едва успеваю упасть на пол, чтобы разминуться с вылетевшим из стены копьем. Ого. Я надеюсь, тут не на каждой ступени сюрприз?

Следующая ступень – наступаю в полсилы, так, чтобы успеть прыгнуть назад. Ничего, вроде как нормально. А вот та, что за ней – это лишь морок. На самом деле там провал. Если бы не моя воровская специальность – так бы ловушку и не увидел. Кстати. Надо бы как-то прокачать навык. Потому как я уже с двумя ловушками разминулся, а увидел только третью. Нехорошо это.

Перепрыгиваю через призрачную ступень. Проверяю следующую. Вроде нормально. Еще шаг. И еще. Я уже почти на середине спуска. Видимо, сюрпризы подготовили только вначале, чтобы самых торопыг отвадить.

Стоп. Что это за шорох?

Я оглядываюсь назад и чуть не пропускаю удар, в последний момент успевая присесть. Что за черт? Ого!

Рыцарские доспехи, до этого тихо-мирно стоящие вдоль стен, пришли в движение. И прямо сейчас парочка тяжелых пехотинцев спешит ко мне, яростно желая укоротить меня на голову. А есть ли у меня шансы против них?

Железные парни движутся медленно. Это крайне хорошо – я более быстрый и ловкий. Вот только… Ой, мамочки!

Ближний ко мне пехотинец махнул мечом и меня снесло на несколько ступеней вниз. Лайфбар, восстановленный после второй схватки с шаманом и его прихвостнями, просаживается больше, чем наполовину. Круто. Получается, два удара – и я опять лечу на свидание к некроманту? Ну, нет, ребятки. Нет у меня желания бегать туда-сюда всю ночь.

Машу мечом, присев, подсекаю колени рыцаря. Ух ты! Он все же пустой внутри! Одна нога отлетает в сторону, и вся металлическая махина валится на пол, рассыпаясь на сегменты. Это очень хорошо! В немыслимом наклоне ухожу от удара

второго латника, и в красивом пируэте сношу ему башку. Он начинает слепо тыкаться, захожу со спины, и мощным пинком отправляю его вниз по ступеням. Он катится, подпрыгивая, с милым сердцу жестяным перезвоном, теряя по дороге фрагменты тела-брони. Но переводить дух некогда – ко мне уже спешат его собратья. И, черт побери, у двух из них – вполне себе полноразмерные копья, которыми меня можно прижать к стене и не давать дергаться, пока не подойдут еще двое с мечами и не наделают из меня сотню маленьких воришек. С этим нужно что-то делать!

Я хватаю метательный нож, и отправляю его в башку ближайшего копейщика. Этот гад влегкую отбивает его своим оружием. Вот же черт! Ладно!

Спецприемы я старался беречь для самого склепа – очень уж они долго восстанавливаются. Но, по ходу, начать придется на ступеньках.

Поехали!

«Атака из теней»!

Мгновенная телепортация за спину нападающим – я даже не успел понять, что произошло.

«Парализующий удар»!

Двумя клинками в спину первого копейщика. Есть! Рассыпалась жестянка! Прыжок ко второму – на спецприемы бодрости уже не хватит, разберем его по старинке. Два удара – и покатился ведром, подпрыгивая на ступенях. Как хорошо, что при их силе, они настолько легкоубиваемы. Иначе вообще имбы были бы.

Мечники медленно поворачиваются ко мне. За это время я успеваю разобрать первого из них, получив в грудь рукоятью меча, закинуться восстанавливающим здоровье зельем и подготовиться к встрече с последним рыцарем.

Этот упырь заставил меня понервничать. То ли я устал, то ли он был побыстрее своих товарищей – только я пропустил удар, а потом едва уклонился от атаки, гарантированно отправившей бы меня на респ. Нет, с этим нужно заканчивать.

Верчусь юлой, делаю пируэт с выпадом – мимо. Доворачиваюсь на одной ноге, проскользнув мимо его меча и с размаха луплю клинком в шлем. Бум! Башка рыцаря отделяется от тела и улетает под потолок. Тот сразу слепнет, и я довершаю дело ударом в грудь. Бэмс! Вот и последний рыцарь покатился по ступеням. Великолепно!

Я присел на край ступени. Перевести дух и заодно дождаться, пока медленно ползущая шкала бодрости снова заполнится. Если на входе так потанцевать пришлось – что ж там дальше-то?

Ладно. Сидеть хорошо, но за меня никто жезл Отравителя не притащит. Надо работать.

В конце лестницы нашлась дверь. Незапертая, что приятно. Я открыл ее и отскочил в сторону. Мало ли, что мне на голову там упадет?

На голову не упало ничего. Но темнота там была такая, что хоть глаз выколи. Все-таки придется использовать факел.

Я сделал шаг в темноту – и тут же неподалеку от меня на стене вспыхнули два факела. Ого. Прям освещение на детекторе движения. Ну и хорошо. Свое добро тратить не придется.

Пять шагов – и я на границе света и тьмы. Аккуратный шажок – вспыхивают еще два факела.

Черт побери, гейм-дизайнеры прямо молодцы. Вроде никто из темноты не прыгает – но ждешь этого каждую секунду. Каждый нерв вибрирует. Атмосфера – великолепнейшая.

Аккуратно двигаюсь вперед. Загораются еще два факела и я вижу дверь. Неужели безопасный коридор? Аж не верится.

Я подошел к двери, протянул руку, плита подо мной сдвинулась, и я полетел в темноту. Что, опять пилить через все кладбище, да еще и снова биться с рыцарями?

Но удара, вспышки и звона колокольчиков не последовало. Вернее, удар был – задницей я ударился о дно каменного желоба, по которому и полетел вперед, все набирая скорость. В полной темноте. Чем закончится спуск? Ямой с заточенными кольями? Лужей лавы? Пропастью?

Спуск закончился приземлением. Не самым мягким – шкала жизни просела примерно на четверть. Но хоть не убился. И на этом спасибо.

Я поднялся, попытался оглядеться. Темно. Где-то слышен звук падающих капель. Судя по звукам – это какой-то подземный грот. Большой. Но почему же так темно? Издеваются, что ли?

Идти вперед было страшно. Вдруг дальше опять какой-то сюрприз. Я уже нырнул в инвентарь, чтобы достать факел, как вдруг заметил, что в зале стало светлее. Это у меня глаза привыкают к темноте, что ли? Ну-ка, подождем.

Через несколько секунд стало еще светлее. Нет, не привыкаю к темноте, ошибся. Это потихоньку разгораются магические светильники, висящие на стенах. Зал действительно большой и обустроен в подземном гроте – свод теряется где-то в темноте, далеко вверху.

Зал большой, зал пустой. Лужи, капель со свода. И много-много трупов разной степени разложения. Но стоп. Что-то я не пойму, от чего они погибли? Я не патологоанатом, но на рубленые их раны не похожи. Ну да черт с ними. Трупы трупами –

но вон там, впереди, я вижу проем, в котором виднеется вырубленная в камне лестница, по спирали закручивающаяся вверх. Кажется, мне туда. Значит, вперед.

«Вперед» не очень получилось. Раздался какой-то непонятный шум и пол задрожал под поступью чего-то ДЕЙСТВИТЕЛЬНО большого.

Я, на всякий случай, замер на месте. Что ж это шумит-то так? Будто паровоз едет. Черт. Не нравится мне все это.

Пол вздрогнул еще пару раз, послышался скрип и скрежет, и из незамеченной мной прежде ниши вышло НЕЧТО.

То, что я увидел, больше всего походило на плод внебрачных отношений древнего паровоза и шагохода из «Звездных войн». Огромная махина, под десяток метров в высоту. Квадратное тело, массивные ноги с коленями, завернутыми назад, голова – отсутствует, а за спиной дымит самая что ни на есть, настоящая труба от паровоза.

Дьявол! Да это паровой голем! Как его сюда занесло?

«Гриада» – достаточно прогрессивная игра. И прогрессивной ее делают, само собой, дворфы. Эти ребята не могут сидеть на одном месте спокойно – их хлебом не корми, дай изобрести чего-нибудь. Именно благодаря им между городами-государствами – теми, что остались – бегают курьерские поезда. Именно они вооружили лейб-гвардию правителей пороховыми аркебузами. И именно они придумали совместить науку с магией и собирать механоидов. Чтоб им пусто было.

Как делают обычных големов? К песку или глине подмешивается живая кровь, а затем в рукотворное создание вдыхается жизнь. Иногда в големов поселяют духов, которые не могут найти покой, тогда голем превращается не просто в запрограммированную на убийство машину смерти, а может даже принимать какие-то решения и действовать по обстановке. Как делают механических големов? А хрен его знает. Возможно, так же. Возможно – как-то иначе. Сейчас это не важно. Сейчас меня больше заботит другое. Как эту тварь завалить?

Послышался механический, лязгающий звук, я присмотрелся, и мои глаза полезли на лоб. Согнутые руки голема оказались совсем не руками, а очень даже трехствольными пулеметами, похожими на агрегаты, сконструированные Гатлингом. И звук был вызван тем, что они подтягивали ленту из короба за спиной механоида. Вот это я вляпался, однако!

Голем сделал еще два шага вперед, потом стволы пулеметов с неприятным, визжащим звуком принялись раскручиваться и мне стало не до разглядывания творения дворфьего гения.

Две струи свинца ударили в то место, где я только что

находился, и двинулись следом за мной, неотвратимые, как сама смерть, которую они несли. Я же, прыгая зайцем, несся по залу, пытаясь… Да просто не сдохнуть пытаясь! Черт его знает, что с механоидом делать!

Пулеметы ревели, шарниры, на которых они вращались, визжали, гильзы со звоном падали на пол. Я несся по залу, спотыкаясь о трупы – теперь-то мне ясно, откуда на телах такие странные повреждения!

Вжжжжих! – несколько разъярённых свинцовых ос пронеслись у меня над ухом, и я едва не отправился на точку респауна. Который, кстати, судя по мигающему на периферии зрения сообщению, временно переместился в этот зал. Что ж, спасибо и на этом. По крайней мере, когда бодрость скатится к нулю, мне не придется опять нестись через пол-Крайта, опять биться с шаманом и рыцарями в подземелье. Правда, теперь без вариантов – только проходить подземелье. Черт его знает, какой штраф упадет, если я прямо отсюда из игры выйду.

Внезапно рев пулеметов умолк. Я позволил себе оглянуться, и перевел дух.

У голема закончились ленты – стволы крутились по инерции. Все? Правда? Ура!

Радовался я рано. Из короба за спиной показались два конца новой ленты – и паровик медленно поднял руки вверх, чтобы дотянуться до них. Дьявол!

Я огляделся по сторонам. Беготня – это хорошо, но надо думать, как эту гадость завалить. Думаю, патронов у него может быть неприлично много, вплоть до бесконечности.

Оп-па! А что это светится красным в дальнем конце зала? Интересно. Не просто светится, а прямо пульсирует, намекая игроку-тугодуму, коим я оказался, что нужно делать. Ага. Плита в полу. Отлично. Воспользуемся подсказкой.

Не дожидаясь, пока голем закончит перезарядку, я со всех ног рванул вперед.

Не успел. Сзади раздался вой раскручивающихся пулеметов, и я резко отпрыгнул в сторону. Вовремя! Первые пули ударили четко в то место, на котором я находился секунду назад.

Прыгая и кувыркаясь, я уверился в том, что моя догадка верна. Голем отсекал меня от мерцающей плиты, не давая к ней подобраться. Вот она, значит, смерть Кощеева! Ладно, друг. Теперь хоть ясно, что делать и какую тактику в борьбе с тобой применять.

Как только стрельба прекратилась и голем сделал паузу на перезарядку, я рванул к плите и прыгнул на нее всем своим весом. Вверху что-то заскрежетало – и все. Черт. Заело, что ли?

Дальше-то что?

А дальше я увидел еще одну мерцающую плиту. На другом конце зала. Проклятье!

На ходу осушив пузырек с целебным зельем, чтоб хоть как-то добавить себе бодрости, я побежал вперед. Пробежать успел только чуть больше половины расстояния, когда паровая зараза снова обрушила на меня шквальный огонь. И в этот раз я оказался не таким проворным.

Бок обожгло болью, и лайфбар немного просел. Не сильно – но ощутимо. Но самым плохим было то, что я сбился с ритма. Голем довернул туловище и в меня снова ударило несколько пуль – хотя, судя по тому, как меня отбрасывало назад при каждом попадании, правильнее было бы их окрестить снарядами.

Кувыркнувшись, я на бегу откупорил предпоследний фиал и выхлебал его содержимое. Сил сразу прибавилось. Заложив вираж, заставивший тупую жестянку на миг зависнуть, вычисляя мою траекторию, я метнулся к плите и прыгнул на нее двумя ногами.

Теперь вверху не только заскрежетало, но и грохнуло. А голем опять принялся менять ленты. Хм. Становится просто. Алгоритм понятен: не сдохнуть под пулеметами, дождаться перезарядки, дернуть к плите, Вроде бы все просто. Стоп! А это еще что за звук?

Кажется, я сглазил.

На груди голема рзъехались в стороны створки и из них показался ствол небольшой пушечки. Ну, как небольшой? Мне хватит. Пушка задрожала, дернулась, прогрохотал выстрел, и сквозь облако порохового дыма в мою сторону полетело ядро.

Прыжок, перекат, ушел! Нет. Ядро, приземлившись позади, не ограничилось тем, что проделало вмятину в каменном полу. Оно взорвалось и ударной волной меня швырнуло в сторону, снося солидную часть здоровья. Я еще не успел прийти в себя – а пушка уже выстрелила во второй раз. Караул!

На этот раз, наученный горьким опытом, я не просто прыгнул в сторону, но и нырнул в тень. Сработало! Ударная волна до меня не дотянулась. Хороший лайфхак, однако!

Створки, прячущие пушку, задвинулись, и снова заработали пулеметы. Черт, а я только расслабился!

До третьей плиты я добрался, все же, не попав под огонь. Но как только я на нее нажал…

Голем выдал вполне паровозный гудок, а потом фырканье парового двигателя стало быстрее и громче. Что-то лязгнуло, и из его спины вылезло еще несколько орудийных стволов. Не осталась в стороне и пушка на груди, уставившись на меня

бездонным жерлом ствола. Закончившиеся ленты паровик сменил не за минуту, как было до этого, а практическим моментально. Эй, дружище, ты чего? Помедленнее!

Снова прогудев паровым клапаном, механический уродец быстро пошел на меня, на ходу раскручивая стволы пулеметов. Эй, эй, полегче, что такой резкий? На максималках, что ли?

Ударили пулеметы, загрохотало – по очереди выстрелили пушки на спине, навесами отправляя ядра в мою сторону. Бумкнула пушка на груди. Это просто джаггернаут какой-то, а не паровой голем!

Я не знаю, как я уцелел под свинцовым ливнем. Скорее всего, включились какие-то скрытые резервы, мобилизуя все органы чувств и рефлексы, и выводя их на грань возможного.

Я вертелся юлой, прыгал, стелясь над полом, кувыркался и скакал, как стрекозел. Бешеная, безумная атака парового голема не прекращалась ни на секунду. Только теперь, вместо того, чтобы тупо стоять на месте и вертеть туловищем, он за мной еще и гонялся. То, что я добрался до последней, четвертой плиты, когда мой лайфбар уже тревожно мигал последней оставшейся капелькой красного, иначе, как чудом, и назвать нельзя было.

Хрясь!

Это я со всей доступной мне силой вдавил плиту и сразу же прыгнул дальше, уходя от двух линий, что чертили по полу пулеметы голема. И вдруг стрельба остановилась.

Пол задрожал, с потолка посыпались мелкие камешки, потекли откуда-то сверху струйки песка. Ногами я почувствовал нарастающую вибрацию. Не нравится мне это все. Что-то мне поближе к выходу быть захотелось.

Инстинктам надо доверять. Не обращая внимания на кружащегося на одном месте голема, будто потерявшего цель, я побежал к нише, в которой виднелась лестница. Вовремя! Как только я стал на первую ступеньку, сзади раздался треск и скрежет. Я обернулся – и успел увидеть, как рухнувшая с потолка огромная каменная плита давит голема, будто пресс на свалке – какой-нибудь проржавевший насквозь «Москвич».

Чистая победа!

Передо мной выскочило сразу несколько окон, спешащих рассказать, насколько я крут, и сколько получил плюшек за то, что превратил шагающую машину смерти в плоский блин. Читать мне все это сейчас не хотелось от слова «совсем». Я устал. Устал нереально. Все, чего хотелось – забрать растреклятый жезл и выйти из игры. Но, увы. Пока что мне это не грозило. Следовало еще выбраться из склепа, вернуться в безопасную зону Крайта и решить, что делать дальше. Не хочу я выходить из игры, пока

точка респауна – и появления в игре – привязана к мастерской Гнума. Нужно сначала найти себе какое-нибудь другое жилище. Иначе вернусь с жезлом, запустится опять какой-нибудь скрипт и пожалте бриться. Не успею оглянуться, как запущу продолжение сценария «Отравленной воды». А, как я уже говорил, желания доводить его до конца у меня не было.

Ладно. Что-то я расслабился. Не исключено, что паровая махина вовсе даже и не босс этого уровня, а я тут уже мечтаю. Правда, если голем – не батя в этом здании, тогда что я буду делать дальше – я даже как-то и не представляю. Не, лучше о таком не думать даже, а то мысли, знаете ли, материальны. Но ухо держать востро все равно нужно.

Осторожно, глядя под ноги и стараясь ступать как можно тише, я принялся подниматься по ступенькам. Один виток лестницы, второй, третий. Оп. Вот и выход. Я аккуратно выглянул из-за угла – и шумно выдохнул.

На постаменте посреди зала стоял прозрачный саркофаг. Внутри покоился какой-то плюгавенький мужичок – я как-то даже и не ожидал, что легендарный Вильгельм Отравитель окажется таким мелким. Оглядев усыпальницу и сделав вывод, что опасности нет, я вошел внутрь и приблизился к саркофагу.

Ого. Ничего себе. А это и не мужичок-то вовсе.

Внутри саркофага лежал подросток лет шестнадцати. Одетый в дорогую одежду, расшитую золотом, к груди он прижимал нечто, что могло быть только Темным Жезлом. Так это и есть Отравитель? Один из Семи, едва не уничтоживший Гриаду? Пацан? Ну, дела. Даже не верится.

Подойдя вплотную, я легко нашел щели в крышке – саркофаг, хвала богам, был не литой, и секретов искать не пришлось. Я взялся за ручку, и приподнял крышку. Она пошла вверх удивительно легко – из чего же она сделана?

Не тратя времени на лишние размышления, я запустил руку внутрь и дернул на себя Темный Жезл. Покойник отдал реликвию как-то очень легко – как будто не из окостеневших пальцев мертвеца потащил я артефакт, а вынул его из еще теплых ладоней спящего подростка. Мне даже жутко как-то стало. Опустив крышку назад, я поспешил спрятать Жезл в инвентарь.

Бздынь!

«Вы достали Темный Жезл! Вторая часть сценария «Отравленная вода» выполнена!

Вы получаете 2500 очков опыта.

Вы получаете новый уровень! Текущее значение – 11!

Доступно новое задание!

Передайте Темный Жезл представителю Ордена

некромантов. Награда – 7500 очков опыта».

Я не успел подумать, чего делать с этим всем свалившимся на меня богатством, потому что пол вдруг задрожал, а мне на голову упал мелкий камешек с потолка. Черт. Кажется, здесь не стоит задерживаться!

Последовал мощный толчок – и саркофаг Отравителя треснул. Упала стоящая в углу гипсовая статуя. По стене побежала широкая трещина. Эй! Вы чего, ребята? Не надо так!

Заскочив за саркофаг, я увидел дверь. Распахнул ее – и оказался перед провалом в полу. Ага. Это отсюда я в подвал к голему улетел. Однако.

Еще толчок – и я едва не рухнул вниз. Так, хватит размышлять тут. Валить надо!

Я разогнался, перепрыгнул через проем и стремглав бросился по коридору, надеясь добраться до дверей, прежде чем меня тут завалит.

Глава 7

В которой мы выясняем, что не все то доставка, что звонит в дверь, и что иногда лучше смотреть в дверной глазок, прежде чем открывать незнакомцам.

Выкатившись из склепа, я упал на спину и несколько минут просто лежал, тупо глядя в небо Гриады. А в нескольких метрах от меня дрожала, проваливаясь под землю усыпальница Отравителя. Фух. Как же я устал, кто б знал! Надо выныривать. Принять душ, поесть. Отдохнуть от игры. И снова назад. Думается мне, сегодня у меня еще много дел будет. Но сначала надо сменить привязку. Для этого мне нужно где-то прописаться. Слава богам, теперь я не голодранец без копейки – сумки забиты лутом. Пора его скинуть и превратить в полновесные серебряные монеты.

С кладбища получилось выбраться достаточно быстро. Пару раз на меня выбегали новые мертвяки, но я, с моим подросшим уровнем, быстро шинковал их в капусту. У калитки проблем тоже не возникло – стоило мне к ней подойти, как она открылась, пропуская очередного мага. Я уже привычно нырнул в тень и выбрался на улицы города.

Так. Чем заняться в первую очередь? Конечно же, пойти к торговцу.

Поиски торговца много времени не заняли. Большая лавка с оригинальнейшей вывеской «Покупка – Продажа – Обмен» обнаружилась буквально через пять минут. Толкнув дверь, я вошел внутрь.

Огромные стеллажи, которыми была заставлена лавка, были не более, чем декорацией. Торговля и обмен шли через внутренний интерфейс. Кто-то из-за этого возмущался на форумах – мол, что это такое, нарушает аутентичность полного погружения. Лично я же посоветовал бы таким ребятам перестать пользоваться интернет-магазинами и службами доставки. Идти пешком в магазин и перебирать товары вручную, не имея возможности сравнить цены – это же так аутентично! В общем, к торговле через интерфейс я относился более, чем спокойно.

На звон дверных колокольчиков откуда-то из глубины помещения выбрался старый дворф с длинной бородой. Подошел, внимательно посмотрел на меня и проговорил:

– Желаете что-либо приобрести?

Было бы неплохо. Как минимум, фиалов прикупить. А то мало ли, куда меня еще занесет. Но чтобы что-то купить – нужно сначала что-то продать. О чем я и сообщил торговцу.

– Ну, давайте посмотрим, что у вас есть, – усмехнулся дворф, открывая интерфейс торговли.

Все ценное, что я успел найти, уже было надето на мне, потому я, не церемонясь, вывалил в ячейки обмена все, что у меня было, кроме Темного Жезла и свитка, полученного от умирающего рыцаря.

Дворф хмыкнул в бороду и вынес вердикт.

– Одиннадцать серебряных монет.

Я замер. Чего? Одиннадцать монет за всю кучу? Да он обалдел, что ли?

– Но, позвольте, это же стоит гораздо дороже!

Дворф внимательно посмотрел на меня.

– Ну, подите, попробуйте продать дороже. Учитывая ваше… хм… Специфическое происхождение.

Я выругался. Ну, конечно! Кто б сомневался. Маской и капюшоном непись не обманешь. Дьявол!

– Ладно. Давайте.

Делать все равно нечего. Дворф прав – сильно сомневаюсь, что где-то в Крайте мне смогут предложить лучшую сумму. А ходить, искать, тратить время… Нормальный шмот принято выставлять на аукцион. Но кому мой хлам нужен-то?

Я активировал пиктограмму подтверждения обмена.

Мелодичный звон – и мой кошелек стал чуть-чуть толще. А сумка – легче. Намного легче.

– Желаете что-то приобрести?

Дворф широко улыбнулся. Ну, как пить дать, нагрел он меня не слабо. Дьявол, может, не стоило мне с этими бонусами расовыми морочиться? Только усложнил все себе. Раскатал губу. Разрабы не дураки – с балансом тут все в порядке.

Больше всего мне сейчас хотелось достать клинки и изрубить дворфа на бифштексы. Но, чтобы представить, чем это закончится, не нужно обладать даром предвидения. Набежит стража, меня быстро успокоят, а отношение жителей Крайта сменится с «Неприязни» на «Вражду». Ну его к черту.

Я выбрал из его товаров пяток фиалов исцеления, став беднее на пять серебряных монет, закрыл интерфейс и молча вышел из лавки.

М-да.

Так, что мы имеем?

Имеем мы пятнадцать медяков – это полторы серебряные монеты, и семнадцать серебряков – богатством обитатели кладбища не отличались, и много с них не высыпалось. Это, конечно, лучше, чем ничего. Но хуже, чем хотелось бы. Что ж дальше-то делать?

А ничего. Пойду и сдам квест. Кого мне там нужно найти в казармах гвардии?

Всего полчаса назад все, чего мне хотелось – выбраться из игры, и немного отдохнуть. Но меня так разозлил дворф-прощелыга, что усталость как рукой сняло. Ладно. Побегаю еще.

***

Как все же хорошо, что есть эта чудная золотистая дорожка, показывающая, куда нужно идти! Если бы не она – я бы заблудился в Крайте.

Город был огромен. Ну, еще бы. Город-государство, как-никак. На каждом шагу толпились игроки, верещали торговцы, стояли за своими лотками торговцы артефактами и оружием. А ведь где-то здесь еще есть Главный Рынок! Представляю, что творится там.

До казарм я добирался не меньше часа, с завистью поглядывая на высокоуровневых игроков, проносившихся мимо по земле и по воздуху на самых разнообразных петах. Хорошо им. Скорость – в несколько раз больше, бодрость не расходуется, да и сам по себе не устаёшь. К слову сказать, устал я больше не от ходьбы, а от постоянного протискивания через толпу. Здесь были просто нереальные толпы игроков и неписей. И все занимались своими делами. Какой-то щуплый малец едва не подрезал у меня кошелек – что было обидно просто до невозможности. Во-первых, он у меня и так тощий, а во-вторых – когда обворовывают вора, это как-то ну совсем неправильно. Малец оказался неписью (что логично), потому затрещину ему давать я воздержался. Ну-ка, развопится сейчас, а мне потом в кутузке сидеть. Нет, спасибо. Мне такого не надо.

К моему счастью, казармы находились не на территории королевского дворца – эдакого города-в-городе, куда мне путь был точно закрыт. Они расположились у одного из входов – огромных, золоченых ворот, охраняющихся небольшим паровым големом, которым управлял щуплый солдат, и целым взводом гвардейцев с аркебузами. Я даже не стал пытаться с ними разговаривать – мало ли, может, у них приказ стрелять на поражение, а углубился в казарменный двор – который, как ни удивительно, не был даже забором обнесен.

Сэра Френсиса я увидел сразу, и узнал бы, даже если бы на него не указала золотистая дорожка. Огромный детина, в сияющих латах, с пистолетом на боку и огромным мечом в руках. На плечах – золотые эполеты, на лице – ужасный шрам, пересекающий всю его физиономию от уха до шеи. Матерый волчара, настоящий воин. За версту понятно.

Я подошел к капитану, думая, как бы с ним заговорить.

Странно, но НПС внушал мне какой-то трепет – до того хорошо была продумана его модель.

– Здравствуйте. Я ищу сэра Френсиса, – решил я прикинуться дурачком.

– Я сэр Френсис. Чего тебе надо, бродяга?

Тянуть кота за гениталии я не стал, и сразу же перешел к делу.

– У меня для вас есть кое-что.

Он смерил меня презрительным взглядом.

– На Проклятом Кладбище, – ничуть не смущаясь, продолжил я, – мне встретился умирающий рыцарь. Перед смертью он взял с меня слово, что я передам вам некий свиток.

Глаза капитана загорелись.

– Свиток? Где он?

Я достал из инвентаря предмет, полученный от узника кладбищенской флоры, и сэр Френсис сразу же его заграбастал. Сломал сургучную печать и впился взглядом в строки.

Дочитав до конца, капитан проделал какой-то пасс рукой – и свиток охватило пламя, в считанные секунды сожрав его. Гвардеец посмотрел на меня уже дружелюбнее.

– Ты сделал большое дело. Спасибо тебе! Отправляйся к оружейнику и скажи ему, что я велел тебе выбрать три любых предмета из его хозяйства.

Бздынь! Передо мной развернулось системное сообщение.

«Задание «Запоздалая весть» выполнено!

Вы получаете 3 000 очков опыта!

Дополнительная награда: выберите любые три предмета из оружейной гвардейцев».

Хм. Оружейная гвардейцев. Кажется, сейчас у меня тоже глаза разгорелись. Я активировал навигатор и практически уже сорвался с места, когда кое-что вспомнил.

– Сэр Френсис!

– Что еще? – капитан недоумевающе взглянул на меня. Он резко куда-то заспешил – видимо, в свитке, что я притащил с кладбища, действительно была какая-то ценная информация.

– У меня есть сведения о готовящемся нападении на королевский дворец.

– Что-о-о??? – от рева сэра Френсиса я аж подпрыгнул. Гвардеец наклонился надо мной, сверкая глазами.

– Чего же ты молчишь? Говори! Но знай: если ты врешь, тебе это с рук не сойдет!

Бздынь! Новое окно системного интерфейса.

«Внимание!

Королевские гвардейцы преданы королю, отважны и не

ведают страха. А еще – они не выносят лжи. Если вы соврете королевскому гвардейцу, отношение с государством Крайт изменится на «Вражда».

Упс. А если он решит, что я говорю неправду? Особенно учитывая, что говорить я буду только часть этой самой правды? Может, ну его? Хотя нет. По-другому мне с проблемой не разобраться.

– В мастерской дворфа Гнума ждет подкрепления некромант со свитой. Они задумали напасть на королевский дворец и убить короля.

Фух! Вроде прокатило! Неправды-то я не сказал, и система, фиксирующая частоту моего пульса, сердцебиения и интенсивность потоотделения, ничего не заподозрила.

– Дворф Гнум убит? – брови капитана съехались над переносицей. Я выдохнул, и ответил:

– Нет. Он участвует в заговоре.

– Это серьезное обвинение, альв, – капитан смотрел на меня так, что я готов был сквозь землю провалиться, лишь бы не чувствовать больше этого сверлящего взгляда.

– Если ты соврал, – продолжил капитан, – тебя ждет смерть.

Ого. Ну, смерть – ладно. Главное, респаун перенести от Гнума.

– Мы проверим твою информацию. Будь здесь на закате. Тебя ждет награда – если твоя информация подтвердится, или наказание – если ты меня обманул. Все!

Капитан развернулся и быстро пошел по плацу.

Фух. Ну, уже легче. Посмотрим, чем все это дело обернется, но, как мне кажется, я вполне изящно разрулил проблему с Темным Жезлом и «Отравленной водой». Ладно. Где тут у них оружейная?

В оружейной предсказуемо заправлял дворф. Было бы странно увидеть здесь кого-то другого. Дворфы – прирожденные прапорщики. Кому, как не им, доверить каптерку?

Бородач поздоровался со мной кивком и без слов открыл дверь в кладовую. Видимо, до него уже каким-то образом довели приказ капитана.

Подарок будет очень кстати – из своих клинков я уже вырос. Пора примерить что-то новое. И хорошо, если удастся прихватить что-то на вырост – долго засиживаться на десятом уровне я не собирался.

Правда, увидев запасы гвардейцев, я несколько расстроился.

Меня ожидали ряды совершенно одинаковых – и совершенно неподъемных, а значит, для меня не пригодных – мечей и щитов. Отдельным рядом стояли пороховые аркебузы. Для меня оружие

чересчур шумное, тяжелое, да, к тому же, требующее специальных навыков для пользования. А качать эти самые навыки у меня не было ни времени, ни желания. Черт, что ж это получается, обул меня сэр Френсис, что ли?

Дворф проследил за моим взглядом и усмехнулся.

– Что ж ты подарки-то не выбираешь?

Я зло посмотрел на коротышку. Тот смерил меня взглядом, вдохнул, и, распорядившись, чтоб я ждал его здесь, нырнул в какую-то неприметную дверку.

Вернулся он через пару минут, неся в руках какой-то сверток.

– Вот. Держи. Разведчики у нас были – а потом их в другое подразделение перевели. Один комплект всего остался. Как специально для тебя оставили.

Я взял сверток в руки, развернул его, и мое лицо, впервые за несколько часов, осветила улыбка.

Свет магического светильника на потолке отразился в металле двух легких сабель. Не удержавшись, я пробежался по характеристикам. О! То, что нужно! Гораздо интереснее тех железок, что я таскаю на себе. Бонус на силу удара, на вероятность крита. Отлично! А главное – прослужат мне до пятнадцатого уровня. Учитывая, что я почти ничего не сделал, чтобы их получить – великолепный подарок. Да. Но это два предмета. А где третий-то?

Увидев третий предмет, я не удержался и присвистнул.

Третьим предметом был арбалет. Небольшой, аккуратный – то, что нужно. Даже моих сил хватит, чтобы зарядить этого малютку. Стоп. А это что?

Я схватил арбалет в руки, чтобы рассмотреть получше. Ничего себе!

Плечи орудия сначала показались мне непомерно широкими в передней проекции. Но сейчас я понял, что они как раз такие, как надо. Возможно, даже немного уже, чем на виденных мною ранее стрелометах. А широкими они мне показались, потому что под первыми располагались вторые, а под вторыми – третьи. Три плеча, три тетивы. Черт подери, трехзарядный арбалет! Фантастика!

– Подойдет? – Дворф смотрел на меня насмешливо.

– Спасибо! – с жаром ответил я, забыв даже на миг, что передо мной непись. Еще немного – и расцеловал бы его.

– Колчан и болты купишь сам, – спустил меня с небес на землю хитрый каптерщик. – Сказано – три предмета, значит, три предмета.

Вот жеж! Ладно, черт с тобой.

Забрав награду, я вышел из оружейки.

Не теряя времени, сменил клинки. Арбалет повесил за спину. Ну, можно сказать, что визит на Проклятое Кладбище окончился хорошо. Надеюсь, что и у капитана с некромантом проблем не возникнет. Глядишь, еще чего подгонит. Осталось, в общем, найти жилье – и жизнь удалась.

***

Стянув шлем, я откинулся на спинку кресла и некоторое время так и сидел, привыкая к реальности. Мозгу, даже привычному к постоянным скачкам из одного пространства в другое, требовалось немного времени, чтобы адаптироваться к переходу и немного сбавить обороты. Идея с использованием ресурсов мозга для воссоздания игровой реальности гениальна с точки зрения экономии ресурсов и удешевления технологии, но вот как все это действует на сам мозг – пока не очень понятно. Специалисты по работе мозга – нейрофизиологи, невропатологи – в один голос твердят, мол, негативных последствий не обнаружено. И чуть тише добавляют, что технологии погружения пока еще слишком молодые, чтобы изучить их воздействие на мозг в полной мере. Ну, ясно-понятно. Представляю, сколько этим специалистам заносят. Ну, да ладно. Мой мозг пока из ушей не вытек, не расплавился и не взорвался. И даже голова не болит.

Я дотянулся до бутылки с водой, которую предусмотрительно оставил на столе, напился и разбудил ноутбук.

В мессенджере – новое сообщение.

«Как успехи?». Трион.

Успехи… Успешно. У меня уже аж одиннадцатый уровень. Завидный боец для пати. Прям нарасхват.

Я опустил пальцы на клавиатуру и отстучал:

«Все штатно, в процессе».

Ответ пришел моментально:

«Ок».

И все.

Я ожидал большего. Вопросов, там, о планах, стратегии, промежуточных результатах. А он – «ок». Не, ну, я не то, чтоб против. Но необычно. Все бы заказчики такими были.

Я пожал плечами и открыл браузер.

Хотелось есть, но не хотелось готовить. Я открыл сайт суши-бара, расположившегося в моем же доме и быстренько накидал в корзину заказ. Лапша, пара видов роллов, салат. Подумал и добавил к заказу две бутылки пива. Оплатил картой, и поплелся в душ.

Я как раз успел переодеться после душа, когда в дверь позвонили. Я довольно кивнул и подошел к двери. Ребята из суши-бара молодцы, но в этот раз они превзошли самих себя по

скорости приготовления. Распахнув дверь, я открыл рот, чтобы поздороваться, и замер. Но ненадолго.

Первый удар громилы в маске заставил меня влететь в коридор и врезаться спиной в вешалку. Незваный визитер вошел в квартиру и продолжил, с размаху пнув меня под дых. Я выплюнул из легких воздух и сложился в позе эмбриона, не чувствуя ничего, кроме красного, пылающего шара где-то в районе солнечного сплетения. Нападающий этим не ограничился. Удар ногой – и я захлебываюсь кровью из разбитого носа. Еще один – и меня настигает блаженное небытие.

Очнулся я от того, что кто-то поливал меня водой. Я застонал и сжался, опасаясь новых ударов.

– Эй, с вами все нормально? – послышался робкий голос. Я открыл один глаз. Парнишка из суши-бара. Еду мою принес. Молодчага.

–Угу, – Прохрипел я, и попытался подняться.

Получилось.

Как ни странно, кроме носа, особо ничего и не болело. Били «сильно, но аккуратно», что называется. Но вот лицо было все перепачкано кровью, что, по-видимому, произвело неизгладимое впечатление на курьера.

– Я пришел, а тут дверь открыта, и вы лежите. Я вас в чувство попробовал привести. Вам нужна помощь?

– Нет, – просипел я, и забрал у него коробки с едой. – Просто споткнулся.

– А. Ну да, бывает, – Тоном, говорящим, что он не поверил ни единому слову, проговорил курьер. – Ну, я пойду тогда?

– Да, конечно. Спасибо вам.

Он кивнул и вышел. Черт, теперь весь суши-бар будет обсуждать случившееся с постоянным клиентом. Хотя, мне не пофиг ли?

Я отнес еду на кухню, прошел в ванную и умылся. Нос раздулся картошкой. Я аккуратно потрогал переносицу и скривился от боли. Сломана перегородка. Вот же черт!

Только закончив со всеми «неотложными» делами, я пошел в комнату. Не хотелось мне туда идти. Уже знал, что там увижу. В квартире у меня, кроме «железа», ничего ценного и нет-то. Так что вестимо зачем грабитель приходил. Интересно, с чего он именно ко мне заявился?

Открыв дверь в комнату, я замер в изумлении.

Мониторы стояли на месте. Системный блок чуть слышно гудел и перемигивался лампочками. Ноутбук все так же стоял на краю стола. И даже смартфон лежал на месте.

Ничего не понимаю.

Успокоившись, но все так же недоумевая, я пошел на кухню, сгреб все коробки с едой и перетащил их в комнату. Развалился в кресле, раскупорил пиво и закурил.

Непонятное что-то. Девушек чужих я, вроде как, не уводил – и не чужих тоже, если вдуматься, не до девушек мне в последнее время. Денег никому должен не был. Ни за кого нигде не поручался. Так что это было тогда? Ошибка?

Ладно. К чертям эти гадания. Все равно толку от них нет.

Как ни странно, есть после непонятного нападения мне захотелось еще больше. И я с аппетитом последовательно умял все, что заказал, запив пивом. Мысли мои постепенно вернулись к «Гриаде».

Медленно идет набор уровней. Очень медленно. Нужно как-то ускоряться. Такими темпами я до второго пришествия буду наколачивать необходимый показатель. Надо присоединиться к группе какой-нибудь. И желательно – чтобы у них уровни были повыше моего. Тогда с ними можно будет ходить по тем же данжам, быть на подхвате и получать опыт быстрее. Но кому нужен одиннадцатиуровневый вор в группе? Правильно. Никому. По всему, выплывал только один вариант.

В «Гриаде», как и в любой популярной онлайн-игре есть коммерческие кланы. Коммерческие – это значит, что в игре они зарабатывают деньги, которые потом выводят в реал. И платная прокачка геймеров – один из видов их заработка. У каждого серьезного клана есть «собственный» данж, который используется для прокачки – в том числе – и платной. Вот только закавыка в том, что и берут за такую прокачку немало. Рискнуть? Взять деньги, поставить все на карту? А если сольюсь? Страшно. Ведь речь идет не просто о финансовом благополучии, а о жизни сестры. Черт, сложно. Да и денег у меня осталось не так много, почти все отдал в Реанимационном Центре, так, на жизнь себе оставил. Ладно, нужно хотя бы посмотреть.

Я подвинул к себе ноутбук и залез на неофициальный форум «Гриады». Если здесь как следует покопаться, найти нужные мне услуги не составит труда. Так и есть. Целая куча кланов предлагает прокачку. Но некоторые –мелочь, которые подпихивают совсем нулевых игроков. И цена соответствующая. Для школьников, которым не хочется гоняться за гоблинятами на опушке. А вот ребята поинтереснее. Но что-то отзывов много про кидалово. Странно, куда смотрит администрация?

Через двадцать минут поиска я нашел несколько кланов, которые производили неплохое впечатление, а их услуги не стоили заоблачных денег. Осталось только зайти в игру и посетить игровые офисы каждого из них, чтобы сделать

окончательный выбор. Почему в игре? Чтобы исключить вероятность кидалова. В реале можно заказать услугу, отсыпать денег, явиться в игре в назначенное место – и никого не обнаружить там. Сделка в виртуальности безопаснее – она фиксируется в памяти специального ИИ, которому, в случае кидняка, можно подать жалобу. Никто не захочет потерять пару десятков уровней или вовсе получить бан аккаунта. Дураков нет.

Что ж. Значит, снова в игру.

Я встал, потянулся, сходил к двери и проверил, на все ли замки я ее закрыл. Визит странного громилы, как ни крути, меня напугал. И пусть я ему ничего не смог противопоставить, даже находясь в реале, мне все равно не хотелось, чтобы в дом кто-то вломился, пока сам я бегаю по Гриаде, а моя беззащитная тушка возлежит в кресле. Вышел на балкон, покурил, и вернулся в комнату.

– Настало время немного подрасти, – громко сказал я, чтобы подбодрить себя. Сел в кресло, потянулся за шлемом и замер.

Вот теперь я понял, зачем приходил громила. Он не ошибся адресом, нет. Этот чертов ублюдок приходил ко мне с вполне конкретной целью.

Мой игровой шлем, единственная ниточка, связывающая меня с виртуальностью, Гриадой, и дарующая надежду на получение денег в случае успешного выполнения задания Триона, был разбит вдребезги.

Глава 8

Из которой мы узнаем, как попасть в виртуальность без шлема и чем это грозит, а также выясним, какая награда положена за донос на врагов государства, и чем она может обернуться.

Черт-черт-черт! Да какого хрена вообще творится?

Я ошарашено вертел в руках разбитый шлем.

Пластиковая поверхность треснула, экран визора расколот вдребезги. Электронная начинка выдрана с потрохами и раздроблена на мелкие кусочки. Что это? Кому понадобилось вламываться ко мне в квартиру и вырубать меня только для того, чтобы разбить шлем виртуальной реальности? Это что, игроненавистник какой-то? Или… Меня бросило в жар. Неужели кто-то смог провести параллель между моими игровыми персонажами и мной? Месть за старые грехи? Правдоподобный мотив.

Я много кому насолил. Кто-то, чересчур резкий и вспыльчивый мог и наказать меня таким образом. А учитывая, что украденные игровые предметы стоили немало даже в эквиваленте реальных денег – то я еще легко отделался. Легко? Ага, три раза.

Я покупал свой нелицензированный шлем в Китае, и две недели ждал доставки. Обошелся он мне в кругленькую сумму, но гораздо дешевле, чем если бы я покупал оборудование для погружения в своей стране. Но даже если бы сейчас у меня в запасе были две недели – я бы новый шлем не купил. И дело даже не в деньгах. Без шлема нет игры, без игры нет работы, так что на новый девайс, скрипя зубами, я бы деньги потратил, это не вопрос. Но есть закавыка.

После того, как пара идиотов окочурились во время игры, производители железа подняли страшный хай. Мол, все это из-за китайщины несертифицированной. И пофиг, что один от инсульта помер, а второй от обезвоживания. Прецедент появился, компании, производящие и импортирующие железо, впились в него, как бульдоги, и, в итоге, продажу несертификата в стране прикрыли. А заодно и импорт запретили. А так как нелицензионное железо, якобы опасно для жизни, недолго думая за нарушение прикрутили уголовную статью. И не слабую такую. В общем, я не знаю, сколько эти упыри занесли кому надо, но теперь игровое оборудование стало доступно только ну очень обеспеченным гражданам. Потому что одновременно с вводом запрета на импорт нелицензированных девайсов, рухнула наша самая стабильная и непотопляемая валюта. И в итоге куча

геймеров осталась не у дел. Нет, многие, конечно, продолжали юзать свои гаджеты, купленные еще в счастливые времена. И, при большом желании, можно было и прикупить где-то бывший в употреблении девайс. Но только вот стремно это. Во-первых, придется потратить много времени, чтобы найти в продаже такой гаджет – на досках объявлений и инет-аукционах ими не торговали, нырять за таким товаром нужно в Deep Web. А во-вторых… Погружение, это, все-таки, ковыряние в мозгах. А мне не очень хотелось бы стать идиотом, загрузив игру. Кто и как до меня юзал шлем – никому не известно. Его и не намеренно можно испортить так, что башку набекрень вывернет при настройке еще.

Вот дерьмо.

О том, чтобы купить новый девайс, речи быть не могло. Сейчас продавались только вирт-капсулы или полные костюмы. Отдельные шлемы давным-давно сняли с производства. На капсулу или костюм у меня денег нет. Особенно – на капсулу. Что же теперь делать-то?

Я закурил, встал, и в сердцах двинул ногой по столу. Нижний ящик дряхлой мебели такого издевательства не выдержал и с грохотом рухнул на пол.

Выругавшись, я присел и принялся собирать рассыпавшееся барахло.

Зарядники от мобильных, которые давно пора выбросить, какие-то коробочки, гарантийные книжки от техники, зажигалка, обруч для погружения с висящими на проводах датчиками и бинокуляром гипновизора…

Обруч для погружения???

Отшвырнув собранный хлам в сторону, я вцепился в девайс.

По современным меркам – древнейшая штуковина. Ему лет шесть, не меньше. Даже не помню, как он у меня появился. Прототип шлема, один из первых девайсов для погружения. Но, черт побери, как же вовремя я его нашел!

Я осторожно, стараясь не повредить подвесную конструкцию датчиков, осмотрел гаджет. Визуально – целый. Проверить не проблема. Только вот есть вопрос: а совместим ли он с «Гриадой»? Узнать это можно, только проверив. Надеюсь, с девайсом действительно все в порядке, и он мне не спалит ничего.

Я затушил сигарету, и, дрожащими от волнения пальцами, принялся подсоединять провода к симулятору виртреальности. Один, второй, третий… Готово. Черт, какой же старый модуль. Он вообще пройдет тестирование?

Я нажал кнопку питания на корпусе приставки симулятора, и впился взглядом в монитор. Темно. Черт. Почему так долго?

Наконец, монитор засветился. Пошло определение конфигурации оборудования. Так. Так. Так… Эй, что за пауза? Фух. Обруч определился. Что значит «драйверы не обнаружены»? Так ищи их! «Разрешить поиск в хранилищах вендора»? Конечно, разрешаю, я тебе все, что угодно, разрешу, только найди, родненький. Так, пошло скачивание. Отлично. Установка…

«Внимание! Драйверы для устройства устарели! Производитель не гарантирует стабильную работу системы с данным устройством. Замените устройство или обновите драйверы».

Закрыть окно.

«ВНИМАНИЕ! При использовании пользователем нелицензированного оборудования, производитель не несет ответственности за любые последствия!».

Ок.

«Внимательно прочитайте дополнительное соглашение об отказе от ответственности. Подтвердите согласие с условиями».

Хорошо, хорошо! Давай быстрее уже!

Пи-ип.

«Система готова к загрузке. Выберите мир для симуляции».

«Гриада-онлайн».

«Загрузка мира начнется после готовности всех систем».

Все системы – это обруч и мой мозг. Готовим.

Я надел обруч на голову и аккуратно разместил датчики-электроды на голове. Опустил на глаза бинокуляр гипновизора и развалился в кресле.

«Настройка системы», – это уже у меня в голове.

Перед глазами замигало нечто красочно-аляповатое, в ушах попеременно раздавались разные звуки – тестирование походило на снятие электроэнцефалограммы. Наконец, тестирование закончилось и началась подгонка оборудования под оператора.

Несколько минут не самых приятных ощущений – а потом передо мной, наконец, появилось окно входа в игру. Ну, неужели. Я уже собрался подтверждать вход, как вдруг перед глазами возникла огромная красная надпись.

«Внимание! Вы используете устаревшее оборудование, не рекомендуемое для игры в «Гриада-онлайн». Возможна рассинхронизация, сбои соединения и другие, неизвестные нам неполадки. Мы не рекомендуем продолжать игру с этим оборудованием.

Хотите продолжить?

Да/Нет».

Да задолбали вы меня! Хочу, мать вашу!

Я кликнул виртуальным курсором по кнопке «да», снова согласился с отказом от ответственности, и, наконец, смог войти в игру.

***

Сев в кровати, на которой я и оставил тело персонажа, я осмотрелся по сторонам.

Таверна, в которой я остановился, обошлась мне в две серебряных монеты в сутки. Вроде и не очень дорого, но, оплатив пять дней, я стал практически нищим. Ну, зато точка респауна теперь в более-менее надежном месте.

Правда, находилась моя резиденция на самой окраине. И пилить отсюда до центра, где мне была назначена встреча с капитаном гвардейцев, было ой, как не близко.

Не говоря уже про офисы кланов.

Черт!

Пока я возился с обручем, у меня начисто вылетело из головы, что нужно закинуть денег на игровой счет «Гриады». Придется выходить из игры еще раз. А кто знает, запустится ли мой чудо-гаджет еще раз? Эх… Ну какого черта? Почему вот так все сразу наваливается?

Я поднялся. Интересно это мне показалось, или тело отреагировало как-то с «тормозами»? Я попробовал активно подвигаться, попрыгал, помахал руками – лучше б клинками, но в моей комнатушке, где кроме кровати ничего больше не помещалось, делать это было, мягко говоря, сложновато. Вроде как все нормально. Тело на рефлексы реагирует исправно. Никаких задержек. Показалось, в общем. Слишком много событий за сегодня на меня свалилось.

Убедившись в том, что ничего не подтормаживает, я развернул пару появившихся, пока меня не было, системных окон.

Первое сообщение меня несколько расстроило.

«Задание «Доставить Темный Жезл представителю ордена некромантов» провалено.

Сюжетный сценарий «Отравленная вода» недоступен

Отношения с фракцией «Нежить» изменены на «Смертельная ненависть».

Однако, здравствуйте.

Не вражда. Не смертельная вражда. Не ненависть даже. Смертельная ненависть. О как. Не хотелось бы мне в одиночку оказаться где-нибудь в Пади. Ибо там, судя по всему, мой путь и закончится. Забавно. Интересно, это меня не дождался некр сотоварищи или все же сэр Френсис накрыл всю эту шайку?

Второе сообщение немного прояснило ситуацию.

«Доступно новое задание. «Заслуженная награда».

Найдите капитана королевских гвардейцев сэра Френсиса в гвардейских казармах, чтобы получить вознаграждение.

Награда – неизвестна».

Ага. Накрыл, все-таки, некра сэр Френсис. Это хорошо. Наверное.

Ладно. Раз такие пирожки, надо двигать к гвардейцу, забирать положенное. И так кучу времени потерял с этим придурком, в квартиру ко мне ввалившимся. Вот урод. Найти бы его.

Без особенного настроения я выбрался из своей лачуги. Прошел по коридору, спустился по лестнице, кивнул орку-вышибале, и выбрел на улицу. Активировал свой золотистый навигатор, чтобы не заблудиться по пути к казармам, и быстрым шагом зашагал за, одному мне видимой, золотистой пыльцой, указывающей дорогу.

Смена гаджета для погружения не самым приятным образом сказалась на окружающем мире. Вроде бы все тот же гомонящий и живописный Крайт – но видно его, будто сквозь едва заметную пленку. Чуть тусклее краски, чуть тише голоса, нет ощущения свежего воздуха. Хотя… На что я жалуюсь? Спасибо, что вообще игра обруч этот древний подцепила. Могла бы и проигнорить его. Эх.

Передо мной выскочил полурослик, рванулся в сторону от проезжающей мимо телеги и наткнулся прямо на меня – я в сторону отскочить уже не успевал. Я замер, ожидая столкновения, но его почему-то не произошло. Не понял…

Перед глазами пробежала какая-то рябь, и я увидел, как лохмоногий проходит сквозь меня! Натурально, как будто я превратился в какое-то привидение! Более того – он меня даже не видел!

Я вывернул шею, глядя через плечо и натурально выпал в осадок. Полурослик реально проходил сквозь мое тело!

Я рванулся вперед. Твою-то мать, что происходит? Полурослик, выскочивший из меня, вдруг споткнулся о мою ногу и с писком растянулся на земле.

– Ты откуда взялся, дылда? – он уставился на меня с искренним удивлением.

– Ты обалдел? – только и нашел я, что сказать. – Смотреть куда прешь – не пробовал?

– Да тебя там не было секунду назад! Ты что, с крыши спрыгнул?

Я замер. То есть, мне не почудилось, получается, да? Я для него реально был невидим, и он прошел насквозь? Вот это номер.

Как понимаю, это и есть та самая пресловутая «рассинхронизация и обрывы соединения», обещанная мне игрой. Ну, ладно. Могло быть и хуже. Осталось понять, баг это или фича. Интересно, а что было бы, если б я «материализовался», когда хоббит был еще «во мне»? Отпихнулись бы текстуры, или он врос бы в меня? И вылечила бы это перезагрузка, скажем? Брррррр… Даже проверять не хочу.

Хоббит посмотрел на меня, как на идиота, вскочил и поскакал дальше по своим хоббитским делам. А до меня только сейчас дошло, что это был игрок, а не непись.

Покачав головой, я продолжил путь. Только теперь выбирал дорогу так, чтобы на пути у меня было как можно меньше людей и транспорта.

Сэр Френсис стоял на том же месте, что и в прошлый раз. Я направился прямо к нему. Хм. Мне показалось, или он, увидев меня, улыбнулся?

– Ну, парень, ты молодец, – рыцарь протянул руку и похлопал меня по плечу. – Действительно некра накрыли со свитой. Сильный, гад. Двоих моих ребят положил. Но мы их сделали все-таки. Дворф, собака, в ноги кинулся, простить умолял.

– Простили? – поинтересовался я.

– Да ты что? – удивленно выдохнул капитан гвардейцев. – За такое не прощают. Одна награда – смерть. Знал, на что шел, когда с нежитью якшаться начал.

Ну да. Я мысленно согласился с рыцарем. Да и не жалко мне было Гнума, на самом деле. Во-первых – потому что он все равно отреспаунится для следующего альва, собирающегося в город в обход ворот, а во-вторых – подставил он меня, собака такая, все же знатно. Так что помер и помер. Туда и дорога.

Ладно. Беседовать с сэром Френсисом хорошо и замечательно. Но надо выполнять квест, получать награду, и скакать дальше.

– Сэр Френсис, я бы хотел узнать о награде. Вы говорили, что если я окажусь прав…

– Да, парень! Конечно же! Тебя ждет награда! Да еще какая! – рыцарь бухнул своей лапищей, облаченной в латную перчатку, мне по плечу, и я едва не присел. И даже на лайфбар покосился – не уменьшились ли показатели? Не, на месте. Ну, хоть это хорошо. Кстати. А вот боли я в обруче вообще не почувствовал. Нет у него таких датчиков. Хорошо это? Хорошо, определенно.

Сэр Френсис вдруг стал очень серьезным, вытянулся и официальным тоном провозгласил:

– За помощь в обороне города от сил Зла, за вовремя доставленную информацию, ты награждаешься десятью золотыми

монетами и Королевским Благоволением сроком на два дня!

Что? Десять золотых монет? За помощь в обороне города? Ну и жмоты вы, граждане! Десять золотых, ну твою-то… Может, и правда стоило принести жезл некроманту? Как-то злая сторона более щедрой быть обещалась. Тьфу, жлобство!

Бздынь! Зрение заслонило системное окно.

«Вы выполнили задание «Заслуженная награда» и получаете 1000 очков опыта!»

Бздынь!

«Получен предмет: золотая монета. Количество – 10»

Бздынь!

«Вы получили особую отметку Королевского Благоволения! Весь опыт получаемый вами в течение двух суток, увеличивается втрое! Весь опыт, получаемый вашей группой, увеличивается вдвое!

Все товары у торговцев доступны для вас со скидкой 30%. При покупке у вас любых вещей, торговцы дают за них реальную цену».

Ого.

Ого.

Ого.

Черт, побери, беру свои слова назад. Никакого жлобства тут нет, чесслово! Такая вариативность награды меня полностью устраивает! С такими раскладами раскачаться до нужных параметров будет гораздо проще. Да что там проще? Черт, это прямо подарок судьбы! Как так? Почему я не слышал про эту фишку раньше? Черт, да я бы уже… Я бы уже…

Бздынь!

«Отношение с фракцией «Королевские гвардейцы» улучшены до уровня «Дружелюбие»!

Что???

Я еще раз всмотрелся в сообщение. Да, так и есть. Реально, «Дружелюбие»! Выходит, не пожизненная характеристика это? Черт, да это ж просто отлично! Хотя…

Королевские гвардейцы – небольшая группка, по сути. Совсем маленькая. И то, мне пришлось им нормально так добра сделать, чтоб их отношение поменялось. Если же масштабировать все это дело хотя бы на Крайт… Или на одну из рас, проживающих в нем… Да ну. Это мне пришлось бы предотвратить катастрофу, которая угрожала бы их всех с лица Гриады стереть. Нереально.

Я, наконец, пришел в себя.

– Спасибо, сэр Фрэнсис! – Да, передо мной непись. Но даже с неписью стоит быть дружелюбным. Особенно – если эта непись только что стала первым персонажем в игре, не норовящим тебя

пнуть или послать по матери.

– Заходи, если что, – улыбнулся капитан, и я едва не прослезился. Нет, ну ты смотри только! «Заходи!».

Я попрощался с капитаном, и, окрыленный, помчал к главной площади. Теперь, главное, не провтыкать свое счастье. Надо скорее, не теряя ни минуты времени, ставшего вдруг таким драгоценным, ломиться в первый попавшийся офис клана, заключать сделку, выныривать из Гриады, пополнять счет… Сколько дел, сколько дел.

Я улыбался, как полный дебил. Вдруг в ушах бряцнуло звуком личного сообщения.

Не понял. Что за фигня? Кто мне здесь может писать?

Я открыл мессенджер – и обалдел.

Напротив иконки входящего сообщения стояла цифра «300».

Триста сообщений??? Откуда???

Я открыл первое попавшееся.

«Привет, Герм! Хочу пригласить тебя в пати! Мы сегодня уходим в Падь, рейд как раз суток на двое. Пойдешь с нами? Обещаю качественную прокачку. 20% лута – твои».

«Герм, здравствуйте. Я лидер небольшой группы, мы бы хотели позвать вас с собой на разведу к Куполу. Там есть пара подземелий, которые давно никто не рейдил. Поможем прокачаться, поделимся добычей. Сообщите, пожалуйста, о вашем решении».

«Йо, чувак! Меня зовут Слай и у нас есть потрясный данж, который вместе с тобой мы бомбанем просто на «ура»! Подтягивайся к северному крылу Королевского Дворца, там пересечемся».

Что за чушь происходит? Я не понимаю. Или…

Я активировал общий чат и тут же увидел подсвеченную красным надпись:

«Герм, альв, 11 уровень, получает Королевское Благоволение сроком на двое суток».

Ох ты ж нифига себе! Это что, глобальное оповещение прошло? Ого. Но, черт побери, почему все эти люди мне пишут?

И тут до меня дошло. Я даже по лбу себя с размаху шлепнул. Вот я тормоз. «Почему-почему…». Потому! «Весь опыт, получаемый вашей группой, увеличивается вдвое», вот почему! Они все хотят и сами приподняться… Стоп. А как тогда поднимусь в уровнях я?

При прокачке слабого персонажа «пристегивали» к бойцам, которые уровнем минимум в два, а лучше – в три раза выше. Данжи, в которых проходит прокачка, соответствуют уровню бойцов. Но не прокачиваемого. И именно поэтому тому, кого

качают, опыта валится в полтора-два раза больше. Почему? А как награда. За то, что он, несмотря на разницу в уровнях, с врагами справляется. Черт. То есть, это получается…

У меня закружилась голова и мне захотелось присесть.

Если при обычной прокачке я получу опыта вдвое больше – значит ли это, что при действующем Королевском Благоволении я буду получать его, находясь в группе с высокоуровневыми парнями, больше в шесть раз? А если эти самые парни будут получать вдвое больше опыта… Нет. Такого не бывает. Это какой-то глюк. Баг. Сбой. Потому что этого просто не может быть.

Если группа, которая в обычном состоянии будет отдавать мне вдвое больше опыта, будет получать его вдвое больше, и весь мой полученный опыт будет утраиваться…

Это что получается? Я буду получать в двенадцать раз больше опыта, чем обычно, при условии того, что моя группа будет «старше» меня в два раза?

Я медленно встал и двинулся по площади. Туда, где глашатай зазывал на ивент.

Кажется, я знаю, что мне нужно делать. И тогда прокачаюсь я отнюдь не за пять дней, оставшихся у меня в запасе. Если я все правильно сделаю – прокачаюсь я уже сегодня. Ну, и может быть, немного еще завтра. Так. Только б не спугнуть удачу, только б не спугнуть…

В ушах так и бряцало от валившихся сообщений. Я опять развернул перед лицом окно мессенджера и вызвал опции.

Сообщения от неизвестных абонентов. Удалить.

Сообщения от неизвестных абонентов. Заблокировать.

Оп. И все. Готово.

Стоп. А это еще что за сообщение? Какого черта оно не удалилось? «Сообщения от членов группы». Какой еще группы?

Тычу в пиктограмму. Эллина. Дроу. Я напрягаю память… Черт побери! Да это ж та самая охотница, раздери ее стрекозавр! Ну и чего тебе надо?

«Привет! Слушай, а ты крутой! Никогда бы не подумала. Возьмешь меня в группу? Я тебе помогла, может, мне поможешь? Обещаю вести себя хорошо. Напиши мне, плз.».

Хм.

Нет. Писать я ей не буду. Сначала напиши, потом дождись, пока появится, потом еще что-то… Нет. У меня нет времени, чтобы помогать дроу, пусть она и выглядит, как живое воплощение секса. Да она в реале вообще, может, мужик.

Я подошел к глашатаю и прислушался.

– Внимание, герои Крайта! – Надрывался тот. – У вас есть уникальная возможность прославить свое имя, навеки запечатлев

его на скрижалях славы Гриады! Ледяные великаны атакуют наши дальние форпосты. Гарнизон не справляется. Крайту нужна помощь героев! Остановите нашествие Ледяных великанов, покройте себя бессмертной славой и получите уникального питомца-спутника!

Во как. Интересно. Стоит вписаться. Почему нет? Обычно новичкам-лоулевелам приходится о-о-о-очень долго торчать у глашатая – пока их не возьмут на ивент по ошибке или сжалившись. Тут же как? Есть минимальный десятый уровень для участия в ивенте – собирай группу таких же нубов и иди рубись с равными по силе врагами. Попал случайно к парням с двухсотым уровнем? Ну, не плачь, чего делать. Хотя, это я дуркую. Игра не даст создать группу с игроками, которые «старше» больше чем в три раза. Это до тридцатого уровня. В дальнейшем порог еще сильнее снижается. Баланс, какой-никакой, а имеется, хотя уровня до сотого игроков особо не прижимают. Потому что самый сок только тогда и начинается.

Прокручивая в голове все, почерпнутое на форумах, я, не теряя бдительности, оглядывал подходящих к глашатаю бойцов. То одна, то другая группа ныряла в телепорт и исчезала. Я не спешил. Нужных мне игроков пока не намечалось. О. Вот.

К глашатаю подошли трое. Огромный рыцарь-танк, эльфийка-паладин – дамагдилер, и магиня-хилер-баффер. Хм. Интересно, это они по пути сдыбались, или компанией играют? Хотя, какая мне разница. Главное, что уровень у ребят подходящий. Танк – двадцатка, у магини с паладиншей по девятнадцатому.

Танк стоял, погрузившись в себя – ждал, пока появится кто-нибудь еще. Им нужен был четвертый игрок в группу, и я поспешил кинуть заявку. Парень, было, презрительно сморщился, увидев мой десятый уровень, но, разглядев рядом с ним отливающий золотом значок Королевского Благоволения, поднял на меня удивленный взгляд.

– Это ты – Герм? – Несколько ошарашенно поинтересовался он.

– Ну, я. – Я скромно кивнул.

– Хочешь с нами?

– Ну да. Чего б заявку кидал тогда?

Парень, будто не веря удаче, радостно кивнул.

– Слушай, ну, круто!

– У меня времени мало. – Поморщился я. – Может, приступим?

– Ага. – Кивнул он. – Девочки, это Герм. Наш новый партнер. Герм, это Сэя и Наяда.

– Очень приятно. – Угрюмо кивнул я. – Может, пойдем уже?

Парень кивнул, забыв представиться, и принял мою заявку. В шаге от нас с тихим хлопком открылся зев телепорта. Я не стал ждать, пока остальные прожуют сопли, и первым шагнул вперед, чтобы выйти в далекой Земле Стужи, там, где форпост Крайта атакуют Ледяные великаны.

Глава 9

Рассказывающая о способах отражения атак Ледяных великанов, легком заработке и об опасности игры на устаревшем оборудовании.

Первым на той стороне портала меня встретил порыв ветра, ударившего в лицо. Я даже замер на миг. Оп – еще один сюрприз. Я, оказывается, стою по колено в снегу. Ну, правильно. Это ж дальний форпост. И великаны, напавшие на него, не просто так назывались Ледяными. Севера, мошка, лютые рыла… Ой, это кажется, немного из другой оперы. Хотя подходит, разве что мошки нет. Ну и хорошо, на самом деле. Еще ее не хватало.

Когда следом появились мои спутницы, я хмыкнул. Если для игроков мужского пола броня создавалась с целью сделать геймеров как можно круче и брутальнее, то у брони для дам был практически единственный критерий. Броня не должна мешать геймершам показывать как можно большую площадь идеального игрового тела. Все эти бронелифчики с бронестрингами смотрелись эффектно, спору нет. Только вот если бы на этом самом плато действительно было холодно, дамы бы долго не продержались. В общем, игровые условности – это чаще хорошо, нежели плохо. И пусть хваленой реалистичности без изменения температуры меньше, зато играть так значительно комфортнее.

Я бросил взгляд на локацию. Мы стояли у развалин бастиона. Небольшую скальную площадку усеивали тела защитников. Ага. Это антураж. Типа, мы последний рубеж и надеяться больше не на кого. Правда, неувязочка. Если бастион уже пал – то зачем здесь мы? Нам-то явно в другую сторону – вон на тот огромный каменный мост, переброшенный через пропасть, к которому от площадки сбегает извилистая тропка. Недоработка, господа игроделы. Косяк.

Раздался звук оповещения и передо мной всплыло системное окно.

«Точка возрождения временно изменена».

Ага. Понятно. На время битвы с великаном и его свитой респ перенесли сюда. Ну, правильно. Что ж, бежать опять потом сюда через весь Крайт, если помрешь? Глупо. Так что перепривязка – вполне логичный ход. Теперь, если – а, точнее, когда – меня убьют, я появлюсь на этой самой площадке. Ясно.

– Ну, что? Пошли? – танк с сомнением взглянул на меня. Я хмыкнул. Боится, что со мной каши не наваришь? Ну, а как ты хотел, дружок? За двойной опыт придется попахать.

Я кивнул, и мы двинулись вниз по тропе.

Едва мы ступили на мост, как вдали заскрежетало, и арка, разделяющая пролеты мосты, оказалась перекрыта крепкой решеткой. А через секунду сугробы, лежащие на мосту, взорвались снежной пылью и на нас ринулось целое войско. Танк усмехнулся, потянув из ножен меч, фигура паладинши окуталась золотистым сиянием, а хилерша подняла руки, готовясь лечить. И началось.

Рядовые мобы слабее игроков при одинаковых уровнях. Это аксиома. Играя в игры, мы хотим чувствовать себя суперлюдьми – теми, кто в одиночку громит армии нежити, влегкую сходится один против пятерых и выходит из схватки победителем. Слишком сложные игры не находят отклика у массового геймера. Чтобы в них играть, надо много думать, повышать навык, разрабатывать тактику и стратегию. Народ в основной своей массе этого не хочет. И потому, усложняя свое детище, игроделы теряют деньги. А игры создаются не для того, чтобы деньги терять, а совсем даже наоборот. И потому ситуация, когда игрок в одиночку легко ушатывает мобов на пару-тройку уровней выше себя – весьма и весьма распространена. На самом деле, по характеристиках мобы даже слабее игрока. Но хитрые игроделы вешают ярлычок с превосходящим уровнем – и вот уже у игрока есть повод для гордости. Еще бы! Если он уделал пятерых мобов, каждый на три уровня выше – значит, и он сам давно перерос свой уровень, значит, он мастер! Быть мастерами нравится всем, игра продолжается, счет разработчиков пополняется. Все счастливы.

Я счастлив не был.

Мобы в ивент-локации подбирались под средний уровень всех партнеров по пати. Искусственный интеллект не стал слишком долго думать и учитывать наличие в группе маленького бедного воришку с одиннадцатым уровнем. Он просто выставил против нашей группы врагов с уровнями от двадцати трех до двадцати пяти – и на этом успокоился. И в то время, когда мои товарищи азартно крушили прихвостней Ледяных великанов, я был занят тем, что пытался выжить. Шутка ли – мобы уровнем в полтора раза выше?

Но и опыта мне за них летело так, что мама, не горюй! Даром, что сам я в их истреблении практически не участвовал. Ну, как? Я-то лупил мобов своими новыми клинками, бросал в них метательные ножи, выныривал сзади из тени, кромсая тела Замерзших зомби и подледных монстров, которые составляли свиту Ледяного великана, но для них мои удары были – как мертвому припарки. Зато они учитывались ИИ локации, как участие в уничтожении моба, и электронный мозг щедро

наваливал мне драгоценные очки опыта.

Уклониться, подпрыгнуть, рубануть клинком – и отваливать в сторону, уходя из агро-зоны моба. Момент – и моб агрится уже на нашего танка. Еще момент – и атакующее заклинание паладинши разваливает его надвое.

Надо отдать моим новым товарищам должное. Несмотря на то, что я умирал с периодичностью три раза в пять минут, уносясь на респ, временно перенесенный системой в начальную точку локации, они не использовали меня исключительно как средство набора удвоенного опыта. Меня щедро хилили, возвращая к жизни и не давая умирать чаще. В противном случае, с респауна я бы вылезал только для того, чтобы добраться до мобов – и улететь назад.

Замерзшие зомби закончились, и мы рванули по мосту дальше. Дорога была, на первый взгляд, свободна. Но только на первый.

Не успели мы добежать до второй арки, как сверху с грохотом обрушилась решетка, перекрыв нам путь. А через секунду зашипел растапливаемый снег и перед нами, будто из ниоткуда, возникли четыре огненных голема.

Не знаю, каким боком дети огня были к свите Ледяного великана по задумке сценаристов – разве что, работали живыми кострами в особенно морозные ночи. Впрочем, это было не особо важно. Важнее было то, что эти ребятки были еще на пару уровней постарше, и первый же файербол, слепленный ближним ко мне големом, будто снежок, отправил меня на респ. Вспышка, удар, звон колокольчиков…

Хлоп! «И вот я снова здесь, я в бархатных штанах…»! Обнажив клинки, я ринулся в бой.

Раздражало, что с каждым метром, прорубленным во врагах, приходилось все дольше бежать к месту битвы. Иногда – чтобы сразу же улететь обратно. На это уходила куча времени и сил. Впрочем, положительная сторона в этом тоже была. К тому времени, как я добегал до своих временных товарищей, они успевали уменьшить количество врагов, и мне приходилось чуть меньше прыгать, вертеться юлой и падать на землю, уворачиваясь от ударов.

Нырок в тень, выскочить за спиной последнего оставшегося в живых голема, активировать парализующий удар, немного помахать клинками, пока наша паладинша восстанавливает ману, отскочить в сторону, чтобы не попасть под удар огромного – в пару десятков метров – сияющего меча, вызванного заклинанием, насладиться мелодичным перезвоном оповещения о новом полученном уровне. Примерно вот в таком темпе мне

приходилось действовать. И к тому моменту, как вторая решетка поползла наверх, я уже неплохо так подустал.

К счастью, из пристяжи Ледяного великана щедро сыпался лут, и я уже не единожды успел пожалеть о деньгах, потраченных на исцеляющие фиалы. Моя сумка была набита волшебными пузырьками – и теми, что усталость снимают, восполняя бодрость, и малыми и средними фиалами исцеления. Правда, я ими не пользовался. Зачем? Все равно в этом ивенте мне отведена роль мальчика для битья. Я даже тактику какую-никакую выработал. Я выдергивал из толпы наиболее массивных мобов, и пока они тратили драгоценные секунды на то, чтобы разделаться с самым бесполезным бойцом группы, их настигало справедливое возмездие.

На третьем отрезке история повторилась. Опять упала решетка, а на мост, перемахнув через перила, выскочила парочка горных троллей. Эти мобы были еще круче предыдущих огненных големов, а усугублялась ситуация тем, что их сопровождала целая армия мелких, слабеньких, но невероятно увертливых отвратительных гноллов. Собакоголовые ринулись на нас, и началась рубка.

С этими мобами мне было чуть попроще – мы с ними были практически на равных. Гноллы здесь использовались, исключительно чтобы отвлечь внимание игроков от более серьезного врага, который, крутя дубинками и шагая так, что мост немного подрагивал, шел в атаку.

Ха! Настал мой звездный час! Неужели и я полезным смогу оказаться?

Я рванул вперед, стараясь сагрить как можно большее количество мобов и увести их подальше от сражения. Утащив больше половины гноллов, я развернулся к ним лицом, поднял клинки и рванул навстречу собакоголовым.

Взмах! Парировать удар короткого ятагана! Поднырнуть под разрезающую воздух алебарду, рубануть наотмашь, провернуться в пируэте, снося с плеч голову, большую похожую на гиенью, чем на собачью. Прыгнуть в сторону, перекатиться, парировать, ударить, перекатиться, парировать, ударить…

К тому моменту, как я, ни разу не слетав на респ, расправился с гноллами, мои товарищи по пати заканчивали со вторым троллем. Не желая пропускать этот праздник жизни, я рванулся вперед, и успел-таки чиркануть клинком по толстой коже, внося свою лепту в уничтожение моба и становясь в очередь на получение опыта.

Дилинь-дилинь – новый уровень. Прелесть какая! Уже пятый за рейд! Мне определенно нравится эта фишка с Королевским

Благоволением! Пять уровней меньше, чем за полтора часа – не прелесть ли? Понятно, что чем дальше, тем медленнее эти самые уровни будут набираться, но, как говорили в какой-то старой телерекламе – «Живи настоящим!». Я не намерен упускать свой паровоз, прущий меня вверх по уровням. Думается мне, сегодня я проведу в Гриаде мно-о-о-о-ого времени.

Решетка ползет вверх, мы проскакиваем в последний, четвертый отрезок моста – и замираем.

Перед нами – босс местной мафии. Огромный детина с огненно-рыжей шевелюрой и такой же бородой, вооруженный огромной дубиной, покрытой инеем. В реальности у меня бы давно уже шея заболела – ростом детина был никак не меньше пятнадцати метров. Пятидесятый уровень. Ну да. А чего я еще хотел от босса локации?

Я первый вышел из ступора, издал неуверенный боевой клич и ринулся в атаку. Ушел в тень, выпрыгнул позади противника и ударил туда, куда мог достать – в щиколотку, поросшую жесткими, рыжими волосами, больше похожими на толстую проволоку-катанку.

Если бы мой «Парализующий удар» сработал с этим громилой – я бы удивился. Ну, а так удивляться не пришлось. Тем не менее, я обратил на себя внимание босса, и он с ревом топнул ногой, пытаясь раздавить меня, как назойливое насекомое. Не тут-то было! Я резво откатился в сторону и ударил по второй ноге. И тут же на босса накинулись остальные.

На великана обрушилась дамагерша: призрачные световые мечи, молнии, файерболы – она долбила по рыжему всем, что только у нее было. Танк мужественно рубил босса, стараясь не попадать под взмахи огромной, покрытой инеем, дубины. Шкурка-то у него толстая, базара нет, только вот и дубина великана – это не дружеский хлопок по плечу.

Я вносил посильную лепту, прыгая у босса в ногах, тыча в него клинками и нелепо уворачиваясь от его огромных башмаков. Лайфбар великана начал ощутимо проседать – а никто из наших еще даже не отправился на респаун. Учитывая уровень босса, это было очень даже неплохо.

Внезапно великан издал рычание, замахнулся дубиной – и изо всех сил опустил ее на землю. Мост будто подпрыгнул, и мы все повалились ничком. Последнее, что я услышал – перезвон долбанных колокольчиков. Это абилка у босса такая включилась, что ли? Землетрясение, блин.

Здравствуй, точка респауна, давно не виделись. Я постоял секунду, приходя в себя, и со всех ног рванул к группе. Пусть только попробуют рыжего без меня завалить!

У группы дела были плохи. Босс еще несколько раз пользовался своей абилкой – отлечиваться все просто не успевали. Но, посмотрев на шкалу здоровья великана, я приободрился. Судя по нервно мигающей красной полосе, жить ему осталось недолго.

Я рванул вперед, на бегу забрасывая босса метательными ножами. Пусть для него это – как комариный укус, тем не менее, с миру по нитке, как говорится…

Танк, будто вдохновившись моим примером, двинул следом. Наша дамагерша тяжело вздохнула и влила в себя еще несколько исцеляющих фиалов. Ее примеру последовала и хилерша – только она ману восстанавливала. Мы с танком врубились в великаньи ноги – и пошла потеха.

Я прыгал, кувыркался и уворачивался, танк стоял стеной, удерживая агро босса на себе и размахивая своим здоровенным кладенцом. А в воздухе творилась настоящая феерия. Летали файерболы, порхали призрачные мечи, рассыпались салютом огненные заклинания. И вот, наконец, настал тот миг, которого мы так ждали. Великан глухо застонал и рухнул навзничь, заставив камни моста подпрыгнуть. Послышался звук горна, и перед глазами зарябило от многочисленных окон с системными оповещениями. И в то время, как товарищи по пати радостно потрошили невесть откуда взявшиеся сундуки с лутом, я сидел на камне и лыбился счастливой улыбкой идиота.

«Двадцать-двадцать-двадцать» стучало в голове. Двадцать! Двадцать, мать вашу! Я получил двадцатый уровень! Ровно десять уровней поднял!

«Королевское благоволение», я тебя люблю!

– Есть! Получил! – радостно заорал танк. Я вынырнул из мира грез и повернулся к товарищам по пати.

Над плечом у рыцаря бил крылышками маленький огненный дракончик.

Ну да, точно. Возможность получить спутника! Я и забыл! Хм, может, и мне обломится?

Не обломилось. Я набил суму до предела разнообразным лутом, обновил клинки, которые какой-то час назад казались мне великолепным подарком, сменил маску и раздобыл наплечники – но спутника так и не получил. Ну, ладно. Не последний раз я тут.

Троица ликовала. Мало того, что один из них получил спутника, так еще и поднялись они по уровням нехило. Видать, только сейчас рассмотрели. Меня взяли в кольцо, хлопали по спине и целовали в щеки. Я был героем дня. Ну, еще бы.

Ладно. Нечего тут время терять. Надо продолжать забег – если с одного прохода я приподнялся так – что будет к концу

дня? Улыбаясь, я шагнул в портал следом за остальными…

И оказался в самой настоящей толпе.

Сразу же зазвенело оповещение. Меня хотят пригласить в группу. И еще одно. И еще. И еще с десяток. Черт. Так это все ради меня тут столпились? Узнали про игрока с «Благоволением» и рванули на ивент? Так-так-так…

Я оглядел толпу, улыбнулся и выкрикнул.

– Уровень сорок плюс! Две тысячи золотых!

На секунду над площадью повисла тишина. А еще через секунду снова завзенели оповещения. Есть! Ха, я еще и денег подниму!

Став богаче на две тысячи золотом – еще утром я и помышлять не мог о такой сумме –, я оглядел своих новых согруппников. Дворф, орк и эльфийка. Классическая схема – танк, дамагер, хилер.

– Ну, что, ребята? Развлечемся?

Мои новые товарищи довольно осклабились, предвкушая подъем по уровням. Ну, правильно. Я бы на их месте тоже радовался бы.

Улыбнувшись, я шагнул к порталу. Эх, хороший сегодня день! Несмотря на то, что начался он не лучшим образом. Ладно. Потом будем думать о проблемах. Сейчас надо уровни набирать.

Ну, держись, свита Ледяного великана!

***

Проблемы начались примерно на пятом проходе. Или на шестом? Я, если честно, малость сбился со счета. Все, что я знал – у меня тридцать пятый уровень, я зверски устал и мечтал хотя бы о двухчасовом отдыхе. Но отдыхать было некогда. Обратный отсчет «Королевского Благоволения» ждать не будет. Надо успеть сделать как можно больше, прежде чем халява кончится.

Только вот мое железо со мной было категорически не согласно.

Обруч сбоил и глючил. Замедлились рефлексы, тело отзывалось с задержками. Иногда у меня создавалось впечатление, что я нахожусь под водой. Стоит ли говорить, что с респа я практически не вылезал? Партнеры по пати хмурились и нервничали. Еще бы! Теперь, когда уровень у меня был недетский, система не давала цепляться к игрокам вдвое выше по уровням, и сейчас я пошел в бой с ребятами всего на десяток уровней старше. «Всего», ха! Мобы меня долбили так же зверски, как и в самом начале, когда я вошел в ивент-локацию десятиуровневым нубом. Но толку от меня было все же чуть больше. Все же я подрос за это время. И подрос значительно.

Но основная проблема была даже не во мне. Она заключалась

в том, что третий член группы, с которой я ворвался в очередное мочилово, был моим «ровесником» – начинающим танком-орком тридцать шестого уровня. Я даже сомневался, стоит ли ввязываться в такое сомнительное мероприятие. Но выбирать не приходилось. Игроков до тридцатого уровня, желающих въехать в рай на горбу «Королевского Благоволения» было хоть отбавляй – но толку мне с них? А вот высокоуровневых геймеров не завезли. Как выяснилось, где-то проходила целая череда ивентов для хайлевелов, и они все угребли туда. Так что выбора не было. Пришлось идти с двумя эльфами сорок шестого уровня и орком тридцать шестого. Кажется, в этой локации лафа моя закончилась.

Так что рубиться с мобами, уровнем под полтинник, было весело. Мы больше двух часов прорубались к долбанному великану. Сколько раз я бегал с респа – не сосчитать. В реале уже рухнул бы от усталости. Впрочем, усталость и здесь давала о себе знать. Босса мы валили с таким трудом, что игра перестала казаться развлечением. Сказать, что мы задолбались – значило не сказать ничего. И потому я практически не удивился, когда не успел увернуться от удара дубиной и улетел в начало локации.

Возродившись, я решил перевести дух, прежде чем опять бежать по начавшему казаться бесконечным мосту. Присел, вытянул ноги, глубоко вдохнул. Нет, все же это последний заход. Ну его в баню. Хватит с меня, на самом деле. Еще завтра день будет. И так – сколько я уже времени в игре? Черт его знает. Нет, определенно, сейчас закончим – и баста. Мне еще плестись в свои трущобы, чтобы из игры нормально выйти. Впрочем, зачем в трущобы? Я теперь вполне состоятельный альв, могу себе позволить жилье получше моей конуры. Решено! Сейчас – в портал, найти ближайшую гостиницу или постоялый двор, перенести привязку – и в реал.

Я встал, потянулся и, не спеша, двинулся по тропинке вниз. Поднял голову, надеясь увидеть, что партнеры уже завалили босса – и замер.

Внизу толпилась орава Замерзших зомби.

Что за черт?

Я, как стоял, так и сел. Прямо в сугроб задницей. Благо, что холода не чувствовал, ага.

Что они тут делают? Мы же вроде всех завалили, разве нет? Что за ерунда? Ведь если не уничтожить всех мобов – решетка не откроется же! Или… Или они спаунятся? Но почему? Так быть не должно! Ведь раньше, умирая, я просто пробегал по пустому мосту и подключался к зарубу на следующем этапе. И никаких мобов отспаунившихся я не встречал! Что происходит?

Я посмотрел на первую арку. Решетки нет. Можно спокойно идти дальше, к мерцающему в конце моста порталу. Угу. Только вначале нужно прорубиться через орду ледяной нежити, с нетерпением поджидающей меня внизу. Стоп. Портал? То есть, великана уже завалили? И ушли без меня? Ну, блин…

Ладно. От того, что я тут сидеть буду – легче не станет. И к порталу я не телепортируюсь. Придется принимать бой, без вариантов.

Я вздохнул, поднял кажущиеся невероятно тяжелыми клинки, и пошел вниз. Когда я спускался по тропинке, мне показалось, что поджидающие меня зомби ехидно скалятся. Улыбаетесь, твари? Ну, улыбайтесь, улыбайтесь. Сейчас я вас насмешу. До смерти.

***

Прорыв через зомбей занял у меня около двух часов. Каждый из мобов был выше меня по уровню, и иногда, пока я убивал одного – сам несколько раз возвращался к точке респауна. Да еще и долбанный обруч продолжал сбоить, как будто без него проблем не было, ага. Тем не менее, чем больше я убивал этих тварей – тем сильнее становился сам. Разница в уровнях – великое дело. Через полтора часа я добрался до сорокового уровня, и дело пошло веселее.

Когда последний моб рухнул на заснеженные камни моста – я даже не поверил своим глазам. Неужели? Получилось, елки-палки! Одолел рать вражью! Опустившись на колени, я пытался перевести дух. Сейчас. Посижу немного – и к порталу. Две минутки. Всего две минутки – и все.

Сзади послышался какой-то шум, и я вскочил, озираясь. Воображение нарисовало безумную картину отреспаунившихся мобов. Но нет. Это всего лишь снежная шапка осыпалась с пригорка. Я вздохнул с облегчением. Еще новых врагов мне не хватало! Нет, хватит тут сидеть! К порталу, и побыстрее! Не приведи рандом опять что-то глюкнет – я больше не выдержу.

Пошатываясь и спотыкаясь, я шел по мосту. Камни периодически начинали мерцать и будто растекаться – обруч продолжал глючить. Интересно, это как-то на башке моей многострадальной не скажется? Все же работа с сознанием напрямую. Надо бы почитать что-то на эту тему. О! А вот и портал! Ну, наконец-то! Домой, ура!

Стоп. Сундук с лутом. Надо его обшмонать. Надо? А нафига? Ну его! Скорее домой, скорее в постель! Спать, спать, спать… Или, может быть, сначала поесть? Ай, пофиг. Дома решу. Главное, скорее выйти из игры.

Но шагнуть в портал жадность мне все же не дала. Вдруг там, в недрах сундука, что-то ценное? Ну, не зря же я тут так

надолго застрял!

Я открыл сундук. Так. Фиалы. Нафиг не нужны. Свитки с какими-то заклинаниями. Это неплохо, берем не глядя. Потом разберемся. Мешочки с монетами. Денег много не бывает, деньги – это хорошо, берем. Оп! А это что еще?

На самом дне сундука лежала какая-то колба. Я такого не видел в Гриаде еще. Темная, только искорками золотистыми переливается. Красивая! Ну-ка, ну-ка…

Я взял колбу в руки, и тут же бздымкнуло системное оповещение.

«Поздравляем, Герм! Ты обрел своего первого питомца! Теперь ты не одинок в Гриаде. Питомец будет всегда с тобой, станет надежным товарищем и постоянным спутником. Но помни…»

Что именно мне нужно помнить – я узнать не успел. Дилинькнуло оповещение личного чата, и я, свернув окно с оповещением, уставился на другое, с мессенджером.

Вообще, по идее, пока я нахожусь в ивент-локации, написать мне могут только члены моей группы – хотя это не точно, я не помнил настроек приватности, с которыми «играл», готовясь к ивенту. Так, кто тут? Ну, да, это мой партнер по пати – тот самый орк, из-за которого все оказалось значительно сложнее, чем я рассчитывал.

«Помоги, застрял!».

Что-то я ничего не понял. Это где он застрял?

Мое внимание привлек шум, я, прищурившись, всмотрелся вдаль и витиевато выругался.

В самом начале моста, у выхода с точки респауна, снова толпились Замерзшие зомби. И что-то мне подсказывало, что я знаю, кого они пинают с таким энтузиазмом. Кажется, сегодня не только мне не повезло со сбоем в локации. Эх…

А оно надо мне, помогать ему? Я ему мама, что ли? Сам в игру залез – пусть сам и выбирается. У него-то, чай, оборудование не глючит! А у меня долбанный обруч сейчас развалится прямо на голове. Может, ну его нафиг, а?

«Помоги!».

Блин. Во мне боролись рациональность, и те глупые установки, что с детства вбиваются в голову своим чадам хорошими родителями. «Сам погибай, а товарища выручай», «Помоги ближнему», и все такое. Черт, ну зачем мне это, а? Вот он, портал, шаг – и я в Крайте, еще пять минут – и я дома, снимаю с головы проклятый обруч.

«Помоги, я не могу пробиться!».

Тяжело вздохнув, я положил колбу в сумку, поднялся и

обнажил клинки. Ну, держись, как там тебя, Скуп, да? Сейчас помогу. Помотав головой, чтоб хоть немного отогнать усталость, я перешел на бег, а через минуту уже врубался в подгнившую плоть Замерзших зомби.

***

– Уф, это была славная битва! Спасибо, что выручил!

Тяжело отдуваясь, Скуп опустился на камни. Лута с великана ему не обломилось, все загребли товарищи по пати, ну и ваш покорный слуга. Впрочем, угрызений совести я по этому поводу не испытывал – в конце концов, это они меня тут юзали все. Нет, ну, если быть до конца откровенным, то и я не без греха, но…

Ай, пофиг, на самом деле. По-моему, тот же Скуп не в обиде. Выкарабкались – и хорошо.

– А ты как на респ попал позже меня? – искренне удивился я. – Я ведь последним помер, а вы великана завалили и в портал ушли.

– Да я… Мне, в общем, пришлось вынырнуть, думал, на пару минут, а в итоге пришлось надолго застрять. Я, если честно, думал, что из пати уж и выкинули давно, а оно вон как.

– Странно, я тебя на респе не видел. Хотя… Я уже и по сторонам-то не смотрел. Это мы вдвоем за сорок минут справились, а до тебя я тут два часа воевал. Нормально ты в АФК потупил, короче.

– Глюк какой-то, непонятно что произошло. Надо разрабам отписать, что за ерунда вообще?

– Ладно, Скуп. Я тут застрял сегодня что-то, пора в реал. Спасибо за игру.

– И тебе спасибо. Лови приглос в друзья, мало ли, еще словимся как-то.

Я собирался кивнуть и попрощаться, но не успел. Потому что голову прострелило резкой болью. Нет, не так. БОЛЬЮ!!! Я застонал, и упал на камни моста, обхватив руками затылок. Черт, что же это такое происходит, а?

Я катался по земле, корчился и орал. Глаза застелила кровавая пелена, я практически ничего не соображал. Что за черт? В игре не может быть таких болевых ощущений, это противозаконно!

Раздался тревожный звук, будто где-то вдалеке завыла сирена. Сквозь красные пятна я смог-таки разглядеть системное окно. Оно резко отличалось от всех, виденных мной раньше. На непрозрачном фоне виднелась красная надпись, пестрящая восклицательными знаками.

«Внимание! Сбой системы! Отказ оборудования! До принудительного выхода из игры осталось 3…2…1…»

По глазам ударила яркая вспышка, в голове у меня будто что-то оборвалось, меня накрыла очередная, особенно острая волна боли, и я провалился в темноту.

Глава 10

О способах раздобыть несертифицированное оборудование и удивительных совпадениях, которых, по идее, в реальной жизни быть не должно.

Перед глазами полыхнула красная вспышка, раздался громкий свист, и я, крича от боли, вывалился в реальность. Голову жгло огнём. Я схватил обруч, едва не обжегшись о нагревшийся пластик, и с ругательством зашвырнул его в угол.

Голова пульсировала. Я скорчился в кресле, и, обхватив виски ладонями, постанывая, принялся раскачиваться туда-сюда, силясь унять боль. Получалось с трудом. В конце концов, я с трудом поднялся, и, пошатываясь, направился в ванную. Там врубил холодную воду и сунул голову под кран.

Немного помогло. Продержавшись под краном, пока макушку не стало ломить от холода, я закрыл воду и поплелся на кухню.

В аптечке долго рыться не пришлось. Если в квартире молодого человека, живущего в одиночестве, и найдутся какие-то таблетки, будьте уверены– это будут таблетки именно от головной боли. По крайней мере, у меня так.

Запив два белых кругляша водой из чайника, я побрел в спальню и тяжело рухнул на кровать. Боль не отпускала, но стала не такой острой. Танковая дивизия, рвавшая траками мой мозг на части, сменилась всего лишь пехотным батальоном, шагающим в ногу. А это уже не так страшно. Скорчившись на кровати и обхватив колени руками, я, кажется, задремал.

Когда я более-менее пришёл в себя, за окнами уже начало темнеть. Сколько я проспал? Чёрт его знает. Сегодня в Гриаде я не особо следил за временем. Как-то не до того было. Так что я все равно не знал, в какое время в экстренном порядке выкинуло из игры. Да и какая разница? Теперь-то у меня времени предостаточно. Все. Конец. Финита. Аллес.

Поднявшись с кровати, я нашёл обруч, лежащий на полу и болезненно скривился. Гаджет был разломлен на две части. Впрочем, именно по этому поводу я не так уж и сильно расстроился, если честно. Только последний псих снова воспользовался бы устройством после того, что произошло. Это ж не с похмелья у меня голова болела, и не от жары в квартире нагрелся обруч. В чертовой штуковине что-то засбоило, и она едва не вывернула мне мозги наизнанку. Спасибо защитным механизмам приставки, выдернувшей меня в реальность. Еще немного – и проклятая китайщина превратила бы меня в овощ. Нет, все же не зря ввели сертификацию гаджетов для погружения,

ой не зря. Страшно подумать, что было бы, если б каждый коннектился к вирту контрафактными, взломанными и перепрошитыми девайсами.

Головная боль почти прошла, оставив после себя лёгкую тошноту. Эх, надеюсь, в моей башке не произошло ничего необратимого. И без этого проблем хватает.

Я старался гнать от себя панику. У меня больше не осталось никакого оборудования для погружения. А время шло. В общем-то, нужно было или возвращать Триону предоплату, или думать, как поступить дальше.

Вернуть деньги – не вариант. Вообще не вариант. Время тикает, отсчитывая минуты Юлькиной жизни. И, даже если бы я решил вернуть предоплату – взять уже потраченные деньги мне негде. Следовательно, что? Следовательно, нужно поднимать задницу, и начинать что-то делать.

Я прислушался к своим ощущениям. Вроде бы, все неплохо. Даже есть отчетливое ощущение голода. Что ж. Можно совместить приятное с полезным. Я хмыкнул и отправился в душ.

Выбравшись, я посмотрел в зеркало, решая, стоит бриться или нет. Решил, что не стоит – возиться не хотелось. Натянул джинсы, футболку, смел со стола смартфон, кошелёк и сигареты и вышел в коридор. Влез в кроссовки, прихватил куртку с вешалки и вышел из дома.

Бар "Грязный читер", открытый геймерами для геймеров, постоянное место тусовки разного околоигрового люда, находился от моего дома достаточно далеко, но вызывать такси я не стал. Хотелось подышать воздухом, ну, и решить, что отвечать Триону. Перед тем, как выйти из дома, я успел увидеть счётчик новых сообщений в мессенджере, и их количество мне не понравилось. Совсем не понравилось.

Решив, что, если морозиться от клиента – будет только хуже потом, я достал смартфон и ткнул в пиктограмму мессенджера. Выбрал нужный контакт и принялся читать сообщения.

«Привет. Расскажи, как продвигается задача?».

«Ты здесь?».

«Надеюсь, что тебе не пришло в голову кинуть меня. Жду ответа».

Я сглотнул. Уж очень угрожающе выглядело последнее сообщение. Замедлив шаг, я принялся набирать текст, тихо матерясь, когда чересчур хитроумная система ввода подсовывала другое слово вместо нужного.

«Привет. Извини, был в игре, не мог ответить. Все штатно, работаю».

Буквально через секунду динамик смартфона булькнул

звуком входящего сообщения:

«У тебя получилось подружиться с визардом?».

«Пока нет. Я в процессе. Все будет. Скоро».

«Как-то не конкретно звучит».

«Сложно сказать конкретнее, прости. Но я работаю. Как только смогу назвать срок – назову».

«Хорошо. Не пропадай больше. Удачи».

Я выругался.

Твою дивизию! В процессе я, ага. Как же. Хороший процесс получается. Без возможности войти в игру. Просто великолепный.

***

В «Грязном читере», несмотря на будний день, было шумно и людно. Что не удивительно. Геймеры, по большей части, ребята свободные. Кто-то зарабатывает в играх, кто-то – фрилансом или постоянной удаленкой. Среди игроков, как ни странно, и игроделов хватает. Хотя, казалось бы, уже им-то игры должны в первую очередь надоесть. Но нет. В общем, игровая братия, в основной массе своей, сама решает где, когда и сколько ей работать. Без привязки к выходным и будням. Поэтому свободное место я нашел с превеликим трудом. И то – в самом конце стойки, там, где музыкальный автомат грохотал саундтреком из древней, как дерьмо мамонта, «NFS Underground». Понятно, почему никто не хотел там садиться. «Fortress Europe»– классная песня. Но не тогда, когда она орет на ухо.

До бармена пришлось докрикиваться, и получилось это далеко не с первого раза. Нет, блин, так дело не пойдет. В таком шуме тихонько поговорить, как мне хочется, не удастся.

Повернувшись к музыкальному автомату, я с огорчением констатировал, что передышки не намечается: кто-то зарядил весь игровой саундтрек по порядку, ввалив в автомат нормально так денег. Да, сегодня в этом баре будет играть исключительно музыка из игрушки. Ха, кстати, вон и те, кто все это устроил. Сидят за столом в центре зала, лицом к лицу – точнее, крышка ноутбука к крышке ноутбука. На экране того, что расположился спиной ко мне, мелькают виды ночного города, размазавшегося в мутную полосу, как и задние огни автомобиля, идущего на форсаже. Я невольно улыбнулся. Любители ретро. Это ж сколько надо сил положить, чтобы научить древнюю игру запускаться на современной оси?

Вокруг двух гонщиков собралась небольшая толпа болельщиков. Я бросил взгляд на второго геймера. Глаза прищурены, лоб наморщен, плечи, время от времени, инстинктивно дергаются. Ребята точно не просто так играют, наверняка на деньги заруба. Здесь такое любят и приветствуют.

Особенно учитывая негласное правило, по которому победитель угощает болельщиков. Саунд из музыкального автомата для антуража замутили. Понятно, слабые динамики ноутов здесь помещение не озвучат.

Что интересно, гоночные симуляторы в полном погружении почему-то не прижились. Нет, есть несколько достаточно популярных игр, но таким успехом, как MMORPG они не пользуются. Впрочем, если вдуматься, то это логично. Сколько раз за заезд средний гонщик в игре вылетает с трассы, врубается в заборы, встречный транспорт и тачки оппонентов? Правильно. Много. А кому это понравится в полном погружении? Это вот в такой игрушке, как на экранах ноутов сейчас, вылететь с обрыва не страшно. Щелкнул кнопкой – и ты снова на трассе. А в вирте ты эти заборы каждый раз собственной башкой таранишь. Сомнительное удовольствие.

Бармен, наконец, принес мне заказанное пиво. Я благодарно кивнул, выпил бокал чуть ли не залпом и попросил повторить. Тот махнул рукой, мол, понял, но погоди немного, и принялся обслуживать кого-то еще. Я обвел взглядом зал.

Да, здесь собираются самые разные люди, факт. Вон сидит чувак с забитыми «биомеханикой» руками, высоким зеленым ирокезом и пирсингом в носу. Напротив него – девушка в «милитари» с волосами неидентифицируемого цвета. За соседним столиком– четверо парней, одетых примерно так же, как и я – джинсы, куртки, кроссовки. Один из них что-то показывает товарищам на планшете. Время от времени они принимаются спорить и рвать планшет друг у друга из рук. Сто процентов обсуждают или схему раскачки персонажа, или тактику действия отряда. Не исключено, что, вернувшись домой, они лягут не в кровать, а в вирт-капсулу. Хотя, скорее, натянут шлем вроде моего, разнесенного на куски непонятным громилой. Вирт-капсула – развлечение для людей побогаче. Вроде вон того парня, одетого нарочито просто. Только простота эта стоит нормальных денег. С виду несуразные кроссовки – плод коллаборации двух известных брендов. Толстовка с джинсами тоже не в «сэконде» купленная. Навороченные часы. Рядом на столе лежит флагманская модель смартфона от известного своей дороговизной производителя. На столе – не пиво, как у большинства, а початая бутылка двенадцатилетнего «Чиваса». Вряд ли в этом баре есть алкоголь дороже – он здесь спросом особым не пользуется.

С ним сидит девушка – такая же, вся из себя прикинутая, с модной голографической татуировкой на плече. Наверняка ребятки принадлежат к одному из топ-кланов, чьи стилизованные

знамена висят на стенах.

На стенах вообще много чего здесь висит. От компьютерного железа, прибитого гвоздями прямо сквозь микросхемы, до каких-то невообразимых инсталляций из металлических трубок. Ну, и на каждой стене – по логотипу игр-прародительниц. На одной, той к которой я сижу лицом, пламенеет грамотно подсвеченная стилизованная «Q». На другой, противоположной – оранжевая «лямбда». Ну и куда же без «W» в круге, висящей на третьей стене?

Бармен появился перед мной с новым бокалом и я, воспользовавшись затихшей на миг музыкой, поинтересовался у него:

– Джанк был сегодня?

Бармен недовольно поморщился, но ответил:

– Пока нет. Но обещал зайти. Тебе чего надо?

– Да я с ним лично поговорю, если не возражаешь.

Бармен лишь пожал плечами, но смотрел на меня теперь настороженно. Ну, да. Ему неприятности не нужны. Я успел тут примелькаться, но завсегдатаем назвать меня все равно нельзя. Поэтому бармен прикидывает, что для него будет выгоднее – подстраховаться от неприятностей, превентивно выкинув меня из бара, или получить процент от моей вероятной сделки с Джанком.

Наконец, видимо, приняв какое-то решение, он пожал плечами, и направился к другому клиенту. Я незаметно выдохнул. Как ни крути, а меня могли запросто выставить отсюда, и тогда я бы точно провалил задание. Есть, конечно, еще вариант – обратиться к Аттиле, например. Но мне он почему-то не особенно нравился.

Джанк торговал контрафактным и несертифицированным оборудованием, мог внести изменения в прошивку капсулы или другого девайса, обойдя, к примеру, ограничение на максимальное время нахождения в игре, заблокировав обновления софта, или изменив серийный номер гаджета. Все это было запрещено, при обнаружении перепрошитого или несертифицированного девайса, игрока ждал вечный бан во всех играх. Но Джанк работал на совесть, и пока прецедентов не было.

Я рассчитывал купить у него самый дешевый шлем – вроде того, что у меня был до этого. Пока действует «Благоволение», эту сумму я отобью. Есть же у меня еще один день. Двенадцать-шестнадцать часов игры – и ко мне вернется, если и не вся сумма, то, по крайней мере, ее большая часть. Это уже приемлемо. Кроме того, я рассчитывал купить непрошитый девайс, и самостоятельно залить в него айдишники своего железа. Если есть нужный софт и

программатор, процедура не сложнее перепрошивки роутера. А мне когда-то, по случаю, как раз досталось нужное железо, дрова под него и софт для препрошивки. Зарабатывать на этом я не планировал – слишком стремная тема. Но вот для себя, на всякий случай, комплект придержал, не стал перепродавать. Как выяснилось теперь – не зря.

Джанк появился спустя два часа, четыре бокала пива и несколько гамбургеров. Пиво я брал светлое, послабее, чтоб не окосеть до встречи с технобарыгой, однако, когда в бар зашел ничем не примечательный молодой человек с короткой стрижкой, в куртке с капюшоном, синих джинсах и белых кроссовках, я уже был слегка навеселе. Парень уверенно прошел к дальнему столику в углу бара, полускрытому во мраке и надежно защищенному от посягательств случайной публики табличкой «стол заказан», отставил табличку в сторону и уселся лицом к залу. К нему тут же, вертя задом, направилась одна из официанток, одетая, а точнее – раздетая, как персонаж онлайн-игры. Бронелифчик, бронестринги – вот это вот все.

Принимая заказ, официантка незаметно указала на меня. Тот вгляделся, пожал плечами и кивнул. Я сделал вид, что ничего не заметил. Официантка вернулась, прошептала что-то бармену на ухо, тот кивнул. Подошел ко мне, буркнул вполголоса:

– Можешь подходить, он не против.

Я хмыкнул, допил пиво, слез со стула и направился к дальнему столику. Поздоровался кивком, сел напротив. Парень молчал, рассматривая меня. Потом, будто приняв какое-то решение, выпустил густую струю пара из вапорайзера, и спросил:

– Откуда узнал про меня?

– Люди подсказали.

– С людьми тогда иди и работай, – пожал плечами Джанк. – У меня такое не прокатывает. Или называешь имя, или сваливаешь. Третьего не дано.

Я вздохнул.

– Аттила.

– А ты сам кто? Как обозначаешься?

– Он меня знает, как Рогу-332.

Джанк едва заметно хмыкнул.

– Погоди минуту.

Достав из кармана смартфон, он быстро набрал какой-то текст. Повисла пауза. Он сидел, смотрел в гаджет и выпускал густые клубы дыма из своего вейпа, я смотрел на него, откинувшись на спинку кресла и сложив руки на груди.

Через пару минут его смартфон зажужжал вибрацией. Технобарыга прочел сообщение и спрятал смартфон в карман.

– Ну, рассказывай, что нужно… Рога-332…

На мой взгляд, проверка была так себе. Тот же Аттила меня никогда в реале не видел, все, что знает – логин в мессенджере. Может ли этот логин узнать кто-то со стороны? Вообще не проблема. Особенно, если бы Джанк понадобился силовикам – те что угодно накопать могут. Но мне, по большому счету, доморощенная конспирация торговца была по барабану. Мне нужен девайс. Остальное – не мои проблемы.

– Нужен девайс. Шлем. Недорогой, но чтоб мозги не закипели. Непрошитый.

Джанк вскинул брови.

– Зачем тебе непрошитый девайс? Он же проверку не пройдет.

– Денег мало. Сам разберусь с прошивкой.

– Хм. Ну, смотри сам. Твоя башка, твои аккаунты. Ты же знаешь, что если тебя запалят – акк заблокируют?

– В курсе, да. Так что? Есть что-нибудь?

– Что-нибудь всегда есть. Пожелания будут какие-нибудь?

– Ты озвучь, что есть из недорогого, а я выберу.

– Есть «ВиртМастер-2000». Есть от китайцев несколько бошек, я даже названия не запоминаю – они одинаковые все, аналогичны «ВиртБою», например. Есть «Deep-12», со всеми обновлениями, прошивка нерусифицированная. Дальше совсем шлак, типа обручей и очков с наушниками. Но тебе такой хлам не нужен же, я полагаю?

– «Deep-12» – нормально будет, – я старательно сдерживал радость, чтоб барыга не заломил цену. Я даже не ожидал, что у него окажется аналог моего шлема. И программатор у меня потянет этот агрегат без проблем, и айдишники прошить проще будет. Чипы в моем шлеме, скорее всего, в порядке. Так что можно будет просто клонировать прошивку и перенести ее на новое железо. Даже если нет – айдишники все равно считаются. Да, девайс китайский, но качественный. «ВиртМастер» будет поинтереснее, конечно, но не до жиру сейчас. Он точно слишком дорогим выйдет.

– Четыре штуки – и он твой.

Я скрипнул зубами. Не смертельно, конечно. Но все равно немало. Я рассчитывал на меньшую сумму. Даже с «Благоволением» придется серьезно покрутиться, чтобы отбить эти деньги. С другой стороны – а какие у меня варианты? У официалов цена девайсов начинается от шести. И это на устаревшее железо. Что-то поновее еще дороже выйдет. А аналог того же «Deep-12» тысяч семь стоить будет. Нет, такое точно не взлетает. Отобью. Даже без «Благоволения». Постараюсь просто не

тратиться, пока качаться буду, а потом бабло в реал выведу. Да и вообще. Не та сумма, из-за которой мелочиться нужно. На крайняк, когда закончится все, продам приставку и шлем. Там уж точно на четыре штуки наберется. Главное – поторопиться. Немного времени я получил, благодаря предоплате от Триона, но оно совсем не бесконечное.

– Хорошо. Пусть будет четыре. Нужно на утро. Край – днем. Сделаешь?

Джанк выпустил клуб дыма и задумался.

– Платишь как?

– Криптой.

– Половину – вперед.

Я был внутренне готов к этому, даже рассчитывал, что барыга затребует вперед всю сумму, но решил покочевряжиться.

– А ты не кинешь? Я тебе бабки дам, а ты пропадешь с радаров. И что дальше?

Барыга пожал плечами.

– Не хочешь – как хочешь. Твое дело. Я назвал условия. Ты на них или соглашаешься, или нет. Да – говорим дальше. Нет – отваливаешь.

– Хорошо. Я согласен. Гарантии какие?

– Никаких. Мне вообще странно, что ты заговорил о них. Тебе за меня сказали люди. Мне за тебя сказали люди. Получается, я людям доверяю, а ты – нет?

– Все, понял. Вопрос снимается. Давай айди.

– Держи, – безразлично кивнул барыга, выводя на экран своего гаджета QR-код.

Чтобы перевести Джанку деньги, мне понадобилось всего лишь навести камеру смартфона на код и подтвердить операцию отпечатком пальца. Все. Барыга стал богаче на два косаря неидентифицируемых баксов, а у меня появилась надежда на скорый выход в вирт.

– Завтра пришлю сообщение со временем и адресом. Перечислишь вторую часть денег, заберешь шлем в почтомате.

– Время?

Джанк вскинул бровь, подумал, и сказал:

– Раньше двух часов не жди. Точнее не скажу.

Мне отсутствие конкретики и позднее время не очень понравились, но спорить было, скорее всего, бесполезно. Тем не менее, я попытался. Все-таки, «Благоволение» не бесконечное. Во время его действия надо качаться и зарабатывать деньги, а не сидеть в реале в ожидании чуда.

– А если мне надо раньше?

– А если тебе надо раньше, тогда еще косарь сверху. И тебе

его даже домой привезут.

Я хмыкнул.

– Два – так два. Хоть высплюсь.

На текущем уровне сильно высоко я не поднимусь даже с «Благоволением», а переплачивать штуку… Нет, оно того не стоит.

– Ну все тогда, жди до завтра. Почту дай.

Я назвал адрес, использующийся для регистрации на всяких левых ресурсах. Джанк забил его в смартфон и кивнул, показывая, что встреча закончена. Я кивнул в ответ, и направился к выходу.

Больше в баре делать мне было нечего. Бесцельно цедить пиво? Нет, спасибо. Уж лучше в квартире приберу, высплюсь, как следует. В супермаркет заскочить не помешало бы – в холодильнике совсем пусто, надо хотя бы на недельку затариться. В общем, дел хватает. А останусь в баре – почти со стопроцентной вероятностью переберу, и завтра буду себя хреново чувствовать. А мне сейчас это не нужно.

– Простите.

Задумавшись, я случайно толкнул плечом девушку, входящую в бар. Она повернулась, выдала ослепительную улыбку, мол, ничего страшного, и двинулась дальше, покачивая бедрами. А я остался стоять, как громом пораженный.

Что это со мной? Долбанный обруч все же что-то поломал в моих мозгах, получается? Или как объяснить, что у девушки была внешность эльфийки-охотницы из «Гриады»? Той, что вытащила меня из переделки с кабаном-зомби, но заставила потом отрабатывать. Как там ее, Эллина? Что за чушь?

Мне стало страшновато. Нет, и раньше, когда переигрывал, были разные странные состояния, знакомые каждому геймеру – то пытаешься активировать игровое умение в реале, то ищешь пункт телепортации вместо автобусной остановки. Но вот галлюцинации у меня впервые.

Уходить я раздумал. Мне хотелось убедиться в том, что увиденное мной – реально. Поэтому я развернулся и двинулся назад в зал.

Девушку я нашел сразу – очень уж она выделялась на фоне остальных. Я чуть было не присвистнул, но сдержался. Да уж, дела…

Бывалые игроки скептически относились к игровым персонажам неземной красоты в виртуальности. Как правило, их отыгрывали ничем не впечатляющие замухрышки, пытающиеся компенсировать в игре свой унылый внешний вид в реальности. Видишь эльфийку с третьим размером, осиной талией и длинными ногами – по умолчанию включаешь фильтр в голове.

Ибо в реальности тебя ждет нечто прямо противоположное. Сколько народу уж обжигалось. Но в случае с Эллиной… Блин, я надеюсь, это все же не галлюцинация.

Девушка, сидящая за стойкой, выглядела практически так же, как и в игре. Не в том плане, что на ней был бронелифчик и кусочек тряпицы, называемой юбкой и призванный, скорее, показывать, чем скрывать. Нет. Кожаный пиджак, голубые джинсы, туфли на каблуке. Но, черт побери…

Судя по всему, бармен испытывал чувства, схожие с моими. Когда девушка, нагнулась к нему для заказа, облокотившись на стойку, его глаза остекленели, а рот приоткрылся. И взгляд был направлен отнюдь не на лицо девушки. Несколько, гм, ниже. Девушка к такому эффекту, видимо, привыкла, а то и пользовалась им вполне осознанно. Усмехнувшись, она что-то сказала, и бармен, покраснев, кинулся выполнять заказ. Я окончательно уверился в том, что мой мозг пока еще функционирует нормально. Ну… Не совсем. Если бы нормально – я бы просто ушел, вместо того, чтобы направиться к девчонке. Но расстройство нервной системы, заставившее меня моментально изменить планы, было несколько иного свойства, более естественного и к игре никакого отношения не имеющего.

– Не каждый день в реале встретишь девушку, похожую на эльфийку, – проговорил я прямо в ухо девице, приблизившись к ней вплотную и оттеснив плечом пустившего слюни молодого пацана, сидящего с ней по соседству. Тот что-то буркнул, но возмущаться не стал, решив, что девушка – моя знакомая.

– Так себе подкат, – ответила та, не повернув головы.

– А я, может, не подкатываю. Может, я хочу угостить игровую знакомую, в благодарность за спасение от зомбосвиньи.

Она удивленно повернулась, и я сделал над собой невероятное усилие, чтобы не впасть в ту же кататонию, что и бармен до этого.

Девушка хмыкнула, оценивающе окинув меня взглядом.

– Ни с кем меня не путаешь?

– Разве что с дроу Эллиной, сначала отжавшей у меня законный трофей, потом спасшей от мертвого вепря, и, под занавес знакомства, заставившей это спасение отрабатывать.

Удивление сделало ее и без того большие глаза еще больше.

– О как. Ты – Герм? Тот самый парень, который переполошил весь Крайт «Королевским благоволением»?

– Тише, тише. Не надо о таких вещах вслух. А то меня похитят и обратят в рабство до истечения эффекта бафа. Там, хоть и немного времени осталось, но, все же я предпочитаю свободу действий.

Она недоверчиво качнула головой, и, слегка отодвинув меня в сторону, попросила того самого паренька, сидящего рядом:

– Извини, не мог бы ты пересесть? Я знакомого ждала, а места рядом нет. Не стоять же ему?

Парень, хлопая глазами, как во сне, поднялся и указал мне на свое сидение. Да уж. Манипуляция топ-уровня: заставить чувака встать, учитывая, что свободных мест у стойки не осталось. Впрочем, я его понимаю.

– Присаживайся, – она указала на освободившийся стул. Я не заставил себя долго уговаривать.

– Алина, – представилась девушка.

– Данила, – усмехнулся я, аккуратно пожимая протянутую руку. Секунда-две ушла на осознание услышанного, а потом мы одновременно рассмеялись, осознав похожесть имен.

– Неожиданная встреча. Особенно – после того, как ты проигнорил все мои сообщения в игре.

– Ну, у меня были на то причины, не находишь?

– Судя по аукциону, который ты устроил на ивенте с прорывом Ледяных Великанов – нахожу, да. Какой у тебя, в итоге, уровень?

– Сороковой, – улыбнулся я.

– Ого! – ее глаза округлились. – Нехило! Ты весь день в игре провел, что ли?

– А ты как думаешь? – я только хмыкнул.

– Ваш заказ. Двойной мартини, – возле нас возник бармен.

– Принеси пива, пожалуйста, – попросил я его. Он кивнул и умчался, чтобы уже через минуту появиться с полным бокалом. Кажется, мой авторитет в его глазах повысился в несколько раз. «Отношение с персонажем «Бармен» улучшено», ха!

– За знакомство? – девушка отсалютовала мне бокалом.

– За знакомство! – поднял я в ответ свой.

Мы пригубили жидкость. Ну, вернее, пригубила Алина. Я из своего отпил изрядно – во рту пересохло. Она отставила свой напиток и как бы невзначай спросила:

– А сколько длится у тебя эффект «Благоволения»?

– Двое суток.

– То есть, еще целые сутки впереди?

– Ну, да.

Она игриво улыбнулась и спросила, глядя мне прямо в глаза:

– А что ты делаешь завтра? В «Гриаде»?

Я на миг задумался. Блин, а почему бы и нет, черт побери? Кто не рискует, тот… Подставить по смыслу, в зависимости от желаемого.

– Это зависит от того, что ты делаешь сегодня. В реале, –

улыбнувшись, ответил я.

За спиной раздался многоголосый рев – кто-то из гонщиков одержал победу. Я поморщился от неожиданности. А Алина наклонилась, почти вплотную прижавшись ко мне грудью и проговорила на ухо, обдав мне щеку горячим дыханием:

– Предлагаю обсудить это где-нибудь в более тихом месте. Идет?

– Идет.

Я допил бокал, и поставив его на стойку, махнул бармену.

– Счет, пожалуйста!

Глава 11

Которая рассказывает об алкогольной интоксикации, женском коварстве и о самом настоящем преступлении

Проснулся я от головной боли. Острой и пульсирующей. В затылок будто ввинчивали раскаленный прут, одновременно постукивая по нему молотком то сверху, то снизу. Черт, как же хреново я переношу похмелье! Не нужно было вчера мешать пиво, мартини и коньяк. Совсем не нужно было.

Стараясь не делать резких движений, я повернулся на бок. Мышцы пресса отозвались тянущей болью. Ого. Как будто в зале отпахал без разминки с максимальной нагрузкой. Но эта боль со злоупотреблением спиртным не имеет ничего общего. Вспомнив о том, из-за чего так ноют мышцы, я улыбнулся и открыл глаза.

Хм. А где причина перетруженных мышц, а? Не понял.

Простынь с той стороны, где должна была лежать Алина, смята, на подушке – длинный темный волос. А вот самой девушки нет. Интересно.

Я прислушался. Душ не шумел. В квартире вообще было тихо. Стояла та особенная тишина, по которой понятно, что больше никого в помещении нет. Хм.

Я медленно, аккуратно поднялся, прижимая ладонь к затылку и выругался, зацепив ногой бутылку. Резко запахло коньяком, и я, с трудом сдерживая рвотные позывы, рванул в туалет.

Блин, вот сколько я зарекался не пить, а? Не умею же, зачем браться? Впрочем, вчера случай был особый. Хотя все равно можно было в рамках удержаться. Не заметил, как проскочил грань. Черт, ну зачем, а?

Из туалета я направился в ванную, где долго стоял под контрастным душем. Боль в голове немного утихла, но полностью не ушла, угнездившись где-то в глубине и изредка напоминая о себе болезненными толчками. Но это уже терпимо. Пойдет.

Выбравшись из-под душа, я, не одеваясь, двинул на кухню, где клацнул кнопкой чайника и проглотил две таблетки обезболивающего. Говорят, пить таблетки с похмелья – не самая умная затея, но мне было все равно. Не выпью – буду лежать пластом до вечера. Проверено. Мне сейчас это не нужно. Так что надо предпринять все меры к реанимации организма. Кстати. А который час? Мне же еще за шлемом ехать!

Вернувшись в спальню, я отыскал под кроватью смартфон. Девять утра. Блин. И чего мне не спалось-то? Проспал бы похмелье, и такой жести не было бы. Подойдя к столу, я уставился на лист бумаги, вырванный из моего же блокнота. На

листе красивым, ровным почерком было выведено:

«В прикольные ты игры играешь. И персонажи у тебя интересные. Прямо очень. Будет, о чем поговорить. Встречаемся в 15-00 в Крайте, на главной площади. Не опаздывай. А.».

Игры? Персонажи? О чем это она? Что обсудить?

Только сейчас до меня дошло, что компьютер включен. На скринсейвере, сменяя один другого, крутились мои игровые персонажи. Блэквалиант. Плуто. Эдгар. Черт!

Я уселся в кресло, и обхватил голову ладонями. Боль вернулась с новой силой. Твою мать! Ну как я мог так проколоться? Ведь сто раз собирался пароль поставить на комп. Какого хрена было тянуть?

Теперь-то ясно, что хочет обсудить девушка. Блин, ну вот нафига я вчера к ней подошел? Конспиратор хренов! Растаял, блин. Сперма в голову ударила. Получай теперь. Что дальше? Шантаж?

Картина происшедшего была ясна, как божий день. Алина проснулась раньше, зачем-то включила комп, и первое, что увидела – файлы на рабочем столе. Текстовые документы с текущими характеристиками и именами персонажей, билд-калькуляторы. А включившийся скринсейвер довершил картину. Кажется, она вчера говорила, что в «Гриаду» пришла недавно, а до этого играла в «Героев Варланда». И… Да, что-то рассказывала о «Темном мире» и «Эпохе истребления». А кто в этих играх не знает персонажей, за одну лишь информацию о местонахождении которых в вирте клан-лиды предлагают нехилую награду? О реальном месте жительства тех, кто этих персов отыгрывает, я и вовсе молчу. Черт, ну я и вляпался! Повелся на красивые… глаза. Блин, идиот!

Скрипя зубами от злости, я побрел на кухню, где закинул в поллитровую кружку два пакетика чая и щедро сыпанул сахара. Налив кипяток, я прихватил сигареты и вышел на балкон.

Ладно. Нечего паниковать раньше времени. Возможно, еще ничего и не будет. Хреново, конечно, что меня раскрыли – но пока ничего смертельного не произошло. Ведь нет?

Я достал смартфон, подключился к беспроводной сети и зашел на неофициальный форум «Героев Варланда». Пока тихо. Новых тем не наблюдается. Как и какого-либо ажиотажа. Новая вкладка – «Темный мир». То же самое. «Эпоха истребления» – тишина.

Я немного успокоился, стараясь отогнать от себя мысль о том, что Алина, будучи девушкой неглупой, навряд ли выложила бы в паблик закрытую инфу. О, нет. Скорее – она отправилась бы

прямо к лидерам ограбленных мною кланов. К одному, нескольким, а то и ко всем по очереди. Что-то мне подсказывало, что девушка не из тех, кто упустит возможность заработать. Хотя, если между нами вчера и правда что-то проскочило – то возможны варианты. Не только же из-за «Благоволения» она со мной переспала? Да ну, чушь какая. Нет, конечно. Не похожа она на барышню уж слишком легкого поведения.

Ладно. Делать пока нечего. Надо прийти в себя, съездить за шлемом и нырнуть в «Гриаду». Там уже, на месте, станет что-то ясно. Блин, мне же шлем перепрошивать еще…

До назначенного Джанком часа времени было еще немало. Нужно чем-то его занять. Останусь дома – начну коматозить. Не годится. Съезжу-ка я пока к Юльке.

Сказано – сделано. Допив чай, я вернулся в квартиру, оделся, и, прихватив рюкзак с ноутбуком, отправился в больницу.

***

– Здравствуйте, Данил! – доктор встретил меня широкой улыбкой. – У меня не очень много времени, ко мне записан пациент, но уж уделить вам несколько минут и порадоваться вместе с вами я могу себе позволить! Невероятно рад за вас и вашу сестру!

Я на секунду завис. Что значит «рад»? Чему радоваться-то? Что-то я никаких радостных новостей не слышал. Или я что-то пропустил?

– Здравствуйте, Евгений Борисович, —поздоровался я. – Я немного не в курсе. Что произошло? Юле стало лучше? Мне никто не звонил.

Врач нахмурился.

– Вы сейчас как-то очень странно шутите, Максим. Сегодня, буквально час назад приехали люди из «Ренессанса», предъявили документы, оплаченный счет, заверенное у нотариуса ваше разрешение, забрали капсулу с Юлией и увезли ее в свой центр.

Я замер. Рюкзак соскользнул с плеча, и я едва успел поймать его у самого пола. Оплаченный счет? Заверенное у нотариуса разрешение? Да о чем он вообще?

– Но… Я не был у нотариуса. Не оплачивал счет. Я вообще проснулся час назад, а вчера весь день пробыл дома! Какой вообще «Ренессанс», о чем вы говорите?

Врач посмотрел на меня, как на психа.

– Вот документы, – и он придвинул ко мне папку, лежащую на краю стола.

Ничего не понимая, я принялся листать документы.

«Уведомление о рисках», «Информированное согласие», «Отказ от ответственности» … И везде – моя подпись. Блин. Да

что это такое вообще?

– Данил, вы меня извините, но мне нужно работать. Меня ждет пациент. Я рад, что вы, все-таки, смогли найти выход из ситуации. Простите, много работы.

Я автоматически кивнул, и вышел из кабинета.

Что за черт? «Ренессанс», блин, ну что-то знакомое же! Черт, тут еще голова не работает совсем с похмелья. Ну, вспоминай же, вспоминай!

И тут меня осенило.

Первое время после взрыва сестру пытались реанимировать за государственный счет. Правда, меня честно предупредили, что шансов мало. Неплохо помогли спонсоры турнира – помимо части выигрыша, которая полагалась сестре, и которую они честно перечислили мне, как только я уладил все юридические формальности, они дали еще денег. Но вскоре закончились и они. В попытках если не спасти сестру, то хотя бы сохранить ее жизнь, использовали какую-то уникальную регенерационную капсулу, эксплуатация которой стоила бешеных денег. А через некоторое время ситуацию объявили безнадежной, и мне прямым текстом предложили отключить оборудование.

Разумеется, я на это не согласился. И в этот самый момент все финансирование легло непосредственно на мои плечи. Учитывая, что кредит молодому балбесу, не имеющему никакого недвижимого имущества, банки давать не спешили, я пребывал практически на грани отчаяния.

В этот-то момент ко мне и подкатил молодой мужчина в дорогом костюме, благоухающий фирменным парфюмом и начавший мне рассказывать про некую экспериментальную программу некоего научного фонда, готового взять на себя все хлопоты и расходы по содержанию капсулы. Взамен на сущую безделицу – разрешение на эксперименты с сознанием Юли.

Дальше слушать его я не стал, и, более того – чуть не отправился в полицию в «стакане» патрульного УАЗа. К счастью, охрана реанимационного центра и сам франт отнеслись ко мне с пониманием, и патруль вызывать не стали.

Лечащий врач меня, кстати, не понял, сказав, что в моем положении нужно хвататься за любую соломинку. Я и сам решил, что зря вспылил, но, вернувшись домой и вдумчиво погуглив, уверился в том, что предложение исходило от каких-то аферистов – никаких упоминаний в Сети о «Ренессансе» я не нашел. Ни сайта, ни упоминаний на форумах и в соцсетях, вообще ничего. Я плюнул и благополучно забыл об этом случае, занявшись тем, что я умел лучше всего: воровать артефакты, свитки, экипировку и прочее.

Заказ Триона подвернулся, как нельзя более кстати. Деньги на содержание долбанной капсулы подходили к концу, и где брать еще – я не знал. Благодаря же заказу, я смог как минимум на пару месяцев забыть о финансовых проблемах и немного выдохнуть. Только вот заказ и все, что его сопровождало, оказался слишком уж странным. А теперь… Теперь я вообще ничего не понимаю. Как же вышло, что, мать его, долбанный «Ренессанс» в одностороннем порядке изменил правила игры и забрал сестру, ещё и подделав документы? Чёрт, ещё похмелье это, не вовремя так. Совсем башка не варит. Вот же, нашёл, блин, время!

Злой, как чёрт, в первую очередь – на самого себя – я быстро шёл по коридору, пытаясь сообразить, что же мне делать. Идти в полицию? Но что я там скажу? Документы выглядят, как настоящие, как доказывать, что я не верблюд?

Почесывая затылок, я сам не заметил, как вышел на улицу, все еще держа в руках эти документы, остановился, поднял голову – и замер.

Во дворе стоял черный фургон, а внутри него возились несколько человек, подключая такую знакомую мне капсулу к какому-то оборудованию.

– Эй! Парень, иди-ка сюда! – послышалось вдруг. Из-за фургона вышли вдруг двое мужчин. И в этих мужчинах мне не понравилось всё: от их не особенно добрых лиц, темной, неуловимо однообразной одежды до коротких, будто уставных причесок и уверенности в своих силах, сквозящей в каждом движении. Один из них недвусмысленно указывал на меня пальцем. Я остановился, на секунду задумался о перспективе более близкого знакомства с не самыми воспитанными, если судить по манере поведения, людьми, развернулся и рванул назад по коридору.

– Эй, а ну стоять! – Послышалось сзади. Теперь я уже не сомневался в своём решении и припустил со всех ног.

Как и положено в подобной ситуации, закон подлости не заставил ждать какого-то особенного момента, а доказал свое существование грубо и прямолинейно, воплотившись в санитара, вынырнувшего из-за угла и толкающего перед собой каталку. Как и положено воплощению закона подлости, санитар не отодвинулся в сторону, дав возможность бегущим по коридору людям самостоятельно выяснить, кто из них быстрее, а решил активно повлиять на события. Перегородив дорогу каталкой, он расставил руки и присел, готовясь меня поймать. Я неожиданно почувствовал прилив злости. Даже не злости – бешенства! Ну вот какого, спрашивается, дьявола тебе мимо не шлось, герой хренов?

Благодаря этому самому бешенству я и не испытал абсолютно никаких эмоций, когда мой локоть врезался санитару в переносицу. Ну, кроме, разве что, глубокого морального удовлетворения. Удар оказался достаточно силен, чтобы опрокинуть этого бугая на спину —мне пришлось не слабо разогнаться перед прыжком через каталку. Тем не менее, эта скотина не только не отрубилась, о, нет! Санитар, даже падая, умудрился схватить меня за ногу. А учитывая то, что это стало для меня неожиданностью… В общем, я полетел вперед, только и успев, что выставить перед собой руки и выматериться от звука, с которым ноутбук в слетевшем с плеча рюкзаке, встретился с полом. А потом наступила и моя очередь.

Удар выбил дух из лёгких и отозвался настоящим взрывом боли в моей, и без того находящейся не в лучшем состоянии, голове. Я зарычал и наугад двинул свободной ногой. Кажется, куда-то попал, потому что хватка резко ослабла. С низкого старта рванув вперед, я успел лишь подхватить рюкзак с пола, когда сзади меня раздался грохот: один из преследователей перепрыгнул через каталку совсем не так же изящно, как я парой секунд ранее. Не задумываясь о последствиях, я развернулся и что было мочи взмахнул рюкзаком.

Да, теперь ноута у меня нет, с гарантией. Треск, с которым японская техника, собранная на китайском заводе каким-нибудь многодетным бедолагой, врезалась в лицо преследователя, сказал мне об этом ну очень красноречиво. Да и хрен с ним, на самом деле. Гораздо важнее то, что мой неизвестный недоброжелатель взвыл от боли, хватаясь за разбитый фэйс и рухнул на колени. Почему недоброжелатель? Да хотя бы судя по его товарищу, выдернувшему из-под куртки нечто, очень сильно напоминающее оружие. Видимо, поняв, что в забеге на сотню, или сколько тут, в этом коридоре, метров, шансов у него нет, неизвестный решил закрыть вопрос более кардинально. Вот только я был в корне не согласен с этим его решением, а потому, не дожидаясь, пока он приведёт в боевую готовность пистолет, или что там у него, метнулся вперед, постаравшись максимально уменьшить свой силуэт и петляя из стороны в сторону, насколько это позволяла делать ширина коридора.

Сзади послышались звонкие щелчки и в стену передо мной воткнулся миниатюрный разрядник. Ну, хоть не убивать собрались, и на этом спасибо. Впрочем, получать в спину электрический разряд, который с гарантией сбросит меня с копыт хотя бы на то время, что позволит преследователю до меня добраться, особенного смысла я не видел. А потому резко бросился в сторону, пробуксовал на скользком полу и скрылся за

поворотом, попутно до визга напугав молоденькую медсестру, выходившую из кабинета.

Похоже, моему преследователю снова набрать скорость было сложнее, чем мне. По крайней мере, когда я заворачивал за очередной поворот, его тяжёлых шагов за спиной слышно не было. Правда, уже через несколько секунд я понял, что неизвестный оказался умнее. Поняв, что я пытаюсь добраться до второй лестницы, он просто запросил себе подкрепление, до этого наверняка ожидавшее внизу. Увидев ещё двоих мужчин, похожих на уже оставленных у меня за спиной, я резво дернул на себя первую попавшуюся дверь и заскочил в какую-то комнату. Заметить меня, кажется, не успели. Я постарался затаить дыхание и успокоить разбушевавшееся сердце, бешеный стук которого был, наверное, на первый этаж слышен.

Рывок даром не прошел. Организм, ошарашенный таким издевательством, всячески выражал протест. Ноги подкашивались, желудок энергичными рывками подбирался к горлу, в глазах темнело… Да уж, устраивать бег с препятствиями по больничным коридорам и драться с бугаями после такого бурного вечера было не лучшей идеей. Однако какие у меня были варианты? Эти парни, определенно не походили на сотрудников «Ренессанса», решивших прояснить ситуацию. Да и на копов тоже. А вот на бандитов средней руки – вполне. Черт, сейчас же они, сто процентов, решат прочесать кабинеты и наткнутся на меня. Где я хоть нахожусь?

За дверью послышались шаги. Я замер, стараясь убедить мироздание в том, что меня здесь нет. И в этот момент у меня в кармане завибрировал мобильный! Блин, вовремя как!

Я выхватил смартфон из кармана, чтобы вырубить звук, но девайс уже перестал дергаться и пищать. А на дисплее светились буквы сообщения: «Бей в дверь!». Что, блин?

Новое сообщение.

«Бей! Сильно! СЕЙЧАС!!!».

Дверная ручка начала проворачиваться – кто-то открывал дверь с другой стороны. Я на миг задумался, а потом сделал несколько резких шагов и всем весом ударил в дверь.

С той стороны послышался стук, который, если хоть раз слышал, ни с чем не спутаешь: именно такой звук издаёт человеческая голова, когда по ней чем-то крепко приложат. Например – дверью.

Я навалился на дверь, с трудом отпихивая обмякшее тело, заблокировавшее выход и огляделся по сторонам. Больше никого в коридоре видно не было. Замерший на полу громила как две капли воды походил на виденных мной раньше, хоть и был одет в

другую одежду и даже пострижен иначе. Черт знает, как это, я сам бы не смог себе объяснить, но эти парни выглядели, как пластиковые солдатики, извлеченные из одной коробки – вроде разные позы и оружие, а все равно знаешь, что они из одного набора. Блин, что ж это за дяденьки мной так остро заинтересовались? Может, это парни Триона? Так рано же еще! И кто, блин, мне шлет сообщения в мессенджер?

Не успел я додумать мысль до конца, как трубка снова завибрировала.

«Второй этаж. На лестнице чисто. Процедурная. Сорок секунд. Вперед!».

Хм. Ладно. Один раз неизвестный мне уже помог. Навряд ли он это сделал исключительно, чтобы заманить теперь в ловушку. Так что – где наша не пропадала?

Я быстро сбежал по лестнице и завертел головой в поисках нужного кабинета. Долго искать не пришлось – на второй же двери виднелась табличка с нужной надписью. Очень явственно слыша, как тикают внутренние часы, отсчитывая отмеренные мне сорок секунд, я рванулся к двери. Толчок – не заперто. И тут же в коридоре послышались тяжелые шаги. Блин, да какого хрена-то они тут, как у себя дома расхаживают? Полиция где? Или теперь в порядке вещей врываться в клиники, стрелять там из тазера и шастать по коридорам, как по собственной кухне?

Нырнул за дверь, и тут же —новое сообщение.

«Переодевайся».

Я огляделся по сторонам. Хм. Здравая идея. На вешалке в углу – белый халат, белая же шапочка, вроде той, что была на героическом санитаре. Беру! Так я хоть в глаза не буду бросаться с другого конца коридора.

Быстро накинув халат прямо на куртку, я застегнулся до горла и натянул на голову шапку. Блин, куда рюкзак? А вот сюда, в пакет мусорный. Теперь… Не хватает чего-то. О, вот оно! Какие-то грязные пробирки на столе на подносе. Схватив поднос в одну руку, а мусорный пакет с рюкзаком – в другую, я бросил быстрый взгляд в зеркало. Превосходно! Так сходу и не узнать! То, что нужно.

За дверью послышался возмущенный женский голос:

– Мужчина, вы кто такой? Сюда нельзя, это служебное помещение!

Вот гады! Уже и сюда добрались!

Не дожидаясь, пока в дверь кто-то войдет, я сам шагнул на выход, опустив голову пониже. Толкнул дверь коленом и чуть не врезался в дородную тетку в таком же, как у меня, белом халате, перегородившую проход очередному громиле. Кажется, этого я

еще не видел. Черт, да сколько ж вас здесь?

Пробормотав что-то извиняющееся, я протиснулся между теткиной, ээээ… Задней частью и дверью, опустив голову в пол и двинулся прямо по коридору, где, по моим догадкам, должна была быть дверь для персонала, ведущая на улицу.

Я старался идти достаточно быстро, чтобы поскорее убраться отсюда, но недостаточно – чтобы привлечь к себе внимание. Но второе мне все же не удалось. Мой примитивный маскарад не смог обмануть преследователя. Отпихнув тетку, тот бросился за мной. Я развернулся, изо всех сил швырнул в него поднос с пробирками, и в последнем отчаянном рывке метнулся к двери.

На улицу я вылетел пробкой, и чуть не наткнулся на какого-то парня верхом на мопеде с заведенным мотором. Я уже пролетел было мимо, как вдруг мопед тронулся с места, а пацан заорал, явно обращаясь ко мне:

– Садись! Быстрее, же, ну!

Я, если честно, малость опешил и замер. Оцепенение мое продлилось недолго, ровно до того момента, как на крыльце показался громила, вытаскивающий из-под куртки оружие. Из двух зол выбирают меньшее, и колебаться я не стал: мелкий пацан, от силы лет шестнадцати, пусть и незнакомый, выглядел значительно безопаснее здорового мужика – с которым познакомиться мне также пока не довелось. Поэтому я запрыгнул позади парня, и едва не кувыркнулся назад, когда тот резко рванул мопед с места. Двухколесный агрегат обезумевшей табуреткой вылетел со двора, вильнул, едва не сбив еще одного мужика, бегущего навстречу, и выскочил на дорогу, где моментально встроился в поток мчащихся машин.

Все еще не веря в то, что мне удалось вырваться из лап похитителей (а как их назвать еще?), я оглянулся назад, убедился, что за нами нет погони, и похлопал парня по плечу.

– Дружище, спасибо тебе, конечно, огромное, – проговорил я, пригнувшись к его уху, – но кто ты такой?

Мне послышалось, или он усмехнулся?

Слегка повернув голову, он улыбнулся и произнес:

– Обычно меня называют Антоном. Но ты можешь звать меня Мастером квестов.

Глава 12

В которой что-то проясняется, но от этого ситуация становится с ног на голову, и становится понятно, что непонятно вообще ничего

Мопед несся по вечернему городу, то и дело вклиниваясь между застывшими в пробках машинами, сворачивая в улочки и переулки. Все маневры малолетний водитель воспроизводил с такой лихостью, что я начал всерьез опасаться за исход поездки. Так себе спасеньице выйдет – разряд из тазера однозначно предпочтительнее раскроенному об асфальт черепу. Наконец, вырулив на какую-то совсем мне незнакомую улицу, мопед остановился.

– Слезай, – послышалось из-под шлема. Я послушался. Мой спаситель слез с мопеда, повесил шлем на руль и посмотрел на меня.

– Ты машину водишь же?

Я даже немного растерялся.

– А что?

– Водишь или нет?

– Ну, вожу.

– Отлично. Пошли.

– Куда?

– Пошли!

Пацан развернулся и бодро зашагал вдоль улицы.

– Эй, ты мне ничего не хочешь рассказать? – крикнул я ему в спину.

– Хочу, но позже. Нет времени, пойдем.

Я пожал плечами, и зашагал за Антоном.

Мы молча прошли метров двести. Антон в это время достал смартфон и принялся быстро стучать по сенсору.

– Ага. Рядом совсем. Вот, пришли.

Он остановился возле черно-зеленого «Соляриса», принадлежащего каршеринговой компании, и припаркованного у какого-то магазинчика. Через пару секунд замки на дверях щелкнули, и Антон кивнул, указывая на водительское сидение.

– Садись, поехали.

– На этом? – я скривился. «Солярис» был древним, как дерьмо мамонта, да еще и принадлежал каршеринговой компании, позитивные отзывы о которой отыскать в Сети было весьма затруднительным делом. А вот негатива – хоть отбавляй.

Антон вздохнул.

– Это на сегодня единственная компания, которая пока не

ставит камеры в салон и не требует биометрию для пользования машиной.

– И что?

– То, что на машинах других компаний ездить по купленному аккаунту несколько затруднительно. Садись давай!

Я только покачал головой.

– Никуда я не сяду, пока ты мне не расскажешь, что происходит и как ты меня нашел.

– Если я начну это делать, вскоре найдут уже нас. Готов спорить, что тебе этого не хотелось бы.

– Кто найдет? Ты знаешь людей, которые напали на меня в больнице?

Антон вздохнул и сел на пассажирское сидение.

– Слушай, Дан. Я тебе все обязательно расскажу, обещаю. Но – по дороге. Нам, правда, лучше уехать.

Мне ничего не оставалось, кроме как сесть за руль и завести машину.

– Куда едем? Ко мне домой?

Пацан посмотрел на меня, как на умалишенного.

– Куда домой? К тебе домой нельзя ехать ни в коем случае! Ты что, считаешь, что они не знают, где ты живешь?

– Да кто «они», ты объяснишь мне или нет?!

– Люди из «Ренессанса».

Услышав его ответ, я чуть не сбил мусорный бак, который какой-то умник приткнул на обочине.

Антон, тем временем, запустил в смартфоне навигатор и закрепил его на приборной панели передо мной. Я взглянул на экран. До точки назначения – почти двести километров. Ого. Далеко собрался.

– Куда мы едем?

– Ко мне домой.

– Не близко.

– Зато тихо, спокойно, и там тебя никто не станет искать.

Я кивнул.

– А как ты сам связан со всем этим? И что знаешь об этом «Ренессансе»?

Парень прикусил губу. С минуту просидел молча, а потом проговорил:

– Обещай, что не станешь перебивать. Иначе я буду рассказывать очень-очень долго.

И начал свой рассказ. Дослушав который, я еще несколько минут думал, не стоит ли мне, вместо таинственного пункта назначения, направиться к ближайшей психоневрологической клинике, чтобы сдать туда Антона. Ну, и самому провериться

заодно.

Из рассказанного выходило… Черт, да полный отвал башки из рассказанного выходил!

Неведомый «Ренессанс», о котором до недавних пор я ровным счетом ничего не знал, оказался частным проектом, который занимался исследованиями деятельности человеческого мозга и его способностей. В частности, их крайне интересовали нюансы переноса сознания в виртуальность и взаимодействия с ней. Настолько, что они решили заполучить собственный полигон для исследований. И… Вложились в «Гриаду».

По словам Антона, «Ренессанс» был единственным и главным инвестором, который рискнул вложиться в игру, разрабатываемую отечественной, никому не известной, студией. И те, кто это придумал, не прогадали. Благодаря их собственным научным разработкам и таланту ребят из игродельной конторы, игра получилась настоящим шедевром и быстро завоевала армию поклонников, не только у нас, но и на Западе. Именно благодаря каким-то фишкам «Ренессанса», «Гриада» получилась настолько реалистичной и живой. Они внедрили какую-то особенную обработку мозговых волн, или чего-то такого, что и позволило запускать сверхреалистичную игру на самых слабых и древних устройствах, вроде моего обруча. Благодаря особенному протоколу, основную нагрузку на создание виртуальной реальности брал на себя мозг игрока. Для конкурентов это был едва ли не приговор, и создатели «Гриады» стали грести деньги не то, что лопатами – экскаваторами. Дальше – больше.

На базе «Гриады», в «Ренессансе» создали полигон, на котором изучали взаимодействие человеческого мозга и виртуальной реальности. А еще – проводили эксперименты. Ни много, ни мало – по оцифровке человеческого сознания! То есть, брали, каким-то образом «сканировали» человека и перемещали его в игру. При этом тело игрока, находящееся в реале, могло погибнуть – и это совершенно никак не сказывалось на оцифрованной личности. Игрок все так же мыслил, общался, принимал решения – вот только из игры выйти не мог. Некуда выходить. Теоретически, сознание можно было «пересадить» подходящему носителю, но до этого наука в «Ренессансе» еще не дошла. Все, что они пока могли – перемещать людей в виртуальную реальность. Обратно… Обратно пока не умели.

– Ну, допустим, – скептически протянул я, включая фары. Мы выехали из города и теперь катили по загородной трассе. Машин здесь было меньше, чем в городе, и я смог прибавить скорость.

– А откуда ты все это знаешь?

Пацан замялся.

– Пожалуй, сейчас начнется самая неправдоподобная часть истории.

Я фыркнул.

– Ну, да, а до этого был самый реалистичный рассказ из всех, что я когда-либо слышал.

Антон помялся и продолжил.

– Мне рассказал… Гарт. Гарт – это…

– Кто?

Я дернулся, и машина вильнула, едва не выскочив на встречную полосу. Проезжавшая мимо фура загудела сигналом, а водитель, высунувшись из окна, покрутил пальцем у виска. Я взял себя в руки и выровнял машину.

– Почему ты так отреагировал?

– Потому что я знал одного Гарта. Только он мертв. Совпадение, наверное, не обращай внимания, рассказывай дальше.

Антон как-то странно посмотрел на меня.

– Совпадение, говоришь? Ну, не знаю…

– Не тяни, выкладывай, я уже злиться начинаю.

– В общем, Гарт – он бывший киберспортсмен…

Тут я уже не выдержал, нажал на тормоз и направил машину к обочине.

– Стой. Если ты сейчас продолжишь – мы точно убьемся нафиг. Нужно остановиться.

Остановив машину, я выбрался, облокотился о капот и закурил. В висках стучало. Совпадение? Два киберспортсмена с одинаковыми никами в одной истории, ну да, конечно. Почему бы и нет?

Антон вышел из машины, достал из рюкзака пакет сока и сделал большой глоток.

– В общем, да. Это тот Гарт, с которым ты знаком.

Я глубоко затянулся, так, что аж закружилась голова.

Гарт, Юлькин соклан, который настолько неровно дышал к сестре, что прикрыл ее собой во время теракта на турнире. Но, черт побери, как же так? Я же сам, лично на похоронах был!

– Гарт выжил, – Антон будто прочитал мои мысли. – Ну, не совсем. В общем, его оцифровали люди из «Ренессанса».

Час от часу не легче.

– И он теперь – нечто вроде ИИ их закрытой экспериментальной локации. Это тоже один из экспериментов «Ренессанса». Каким-то образом они смогли скрестить человеческое сознание с машинным кодом. И он теперь управляет «Альвиорой».

– Чем? – если бы я сейчас пил или ел – я бы наверняка

поперхнулся. А так только выронил сигарету, чертыхнулся и достал новую, с тоской смяв в кулаке опустевшую пачку.

– Та локация, которая упоминается во вступительных роликах «Гриады», существует на самом деле. Только не на игровом сервере. Перед самым стартом нового ивента, который бы привел, в итоге, игроков в Альвиору, аналитики «Гриады» решили, что на Альвиоре компания только потеряет деньги – очень уж непопулярный класс альвы. В целом, за альвов отыгрывает всего один процент всей аудитории игры. А «Ренессансу» как раз понадобилось усовершенствовать свой исследовательский полигон. Чтобы сэкономить денег, в его качестве использовали Альвиору, а для игроков запустили страну дворфов. В следующем глобальном обновлении будет частичный вайп. Сценаристы уже придумали очередную катастрофу, в ходе которой погибнут все альвы. Класс просто уберут из игры, и вычистят все упоминания о локации.

–О-фи-геть, – только и мог протянуть я.

– И этот вайп – уже через несколько дней. Понимаешь теперь, почему я так спешу?

– Нет, не очень, если честно. Ты меня немного запутал. Давай, больше грязных подробностей.

– Да, извини. Я немного сам сбился. В общем, сейчас в Альвиору можно попасть прямо из «Гриады». Для этого нужно пройти особый квест, в ходе которого из квест-босса дропается уникальный портальный свиток, переносящий в Альвиору.

Я помотал головой.

–Ты же сам говорил, что локация закрыта. Как туда можно попасть? Как вообще эти гаврики, «Ренессанс», допустили такую возможность?

Антон пожал плечами.

– Ну, ты же представляешь, сколько человек работали над созданием «Гриады»? Это миллионы строк кода! Все руками не вычистишь. Кто-то мог банально забыть, человеческий фактор. Кроме того, свиток выпадает только при условии прохождения определенного квеста, а его даже не существует!

– И ты планируешь создать его сам, правильно понимаю?

– Да.

– Хитро. Постой. А этот чувак, который нанял меня для того, чтоб добыть свиток – ты же знаешь об этом, да? Так вот, этот чувак, кто он и откуда узнал об Альвиоре?

– Вот это сложный вопрос. Думаю, куда-то в Сеть утекли ранние диздоки с описанием локации и прохождения ивент-квеста. Вообще, я подозреваю, что он обычный игрок, хоть и несколько маниакальный. Он просто хочет прославиться, как

первооткрыватель секретной локации. Это в историю игры себя вписать, прикинь!

По поводу «обычного игрока» у меня имелись возражения – Аттила мне рассказывал несколько другое, но я решил пока их придержать.

– Ну, допустим. А как он выяснил, что именно ты создаешь квест, по прохождению которого дропнется свиток?

– Тут я сам прокололся, – погрустнел Антон. – Гарт вышел на меня, когда я победил в конкурсе на звание лучшего квест-мастера Гриады, – я уважительно присвистнул. – Потом я начал искать ингредиенты для создания квеста – знаешь же, тут все максимально реалистично, и, если маг создает что-то новое – ему требуется масса составляющих. Это ж не то, что раньше, когда ты за компом в редакторе карт тупо сидел. Ну, и, в общем, кто-то проанализировал мои запросы на аукционе и смог сложить два и два.

Я прошелся туда-сюда, переваривая полученную информацию, но вопросов все равно оставалось больше, чем ответов.

– Ладно. Дальше. Есть еще одна неизвестную составляющая. Кто вломился ко мне в дом и разбил шлем?

Антон потупился.

– Эй, парень! Только не говори…

– Это я его нанял. Полунарк какой-то, который за сотню зеленых на что угодно готов пойти. Мы, в общем, узнали, что кто-то ищет вора, чтобы украсть свиток. Гарт запустил какой-то свой алгоритм, паука, сканирующего Сеть, прогнал через аналитические сервера «Ренессанса» море информации и вышел на тебя. Мы тогда еще не знали, что ты – это ты, прости. Фамилии-то у вас с сестрой разные.

Я хмыкнул и почесал еще не сдувшуюся шишку.

– Ну, спасибо. Между прочим, этот ублюдок мне шлем расколотил, который немалых денег стоил! И за новый я уже деньги отдал! Черт, шлем! Мне же его нужно забрать…

– Ты в своем уме? – парень посмотрел на меня неожиданно взрослым взглядом. – Какой шлем? О чем ты говоришь? Ты вообще понимаешь, что происходит?

Мне стало стыдно. Блин, и правда, о каком шлеме сейчас можно говорить? Нужно в полицию, писать заявление! В реанимационном центре есть камеры, там же наверняка засняты лица всех, кто вывозил Юльку и гонялся за мной! Какого дьявола, спрашивается, я тут делаю?

Ладно. Надо дослушать сначала пацана. По крайней мере, информации он мне дал много, а это важно.

– Не очень, если честно. Давай дальше. Нафига Гарту вообще этот свиток? Он же и так в Альвиоре, если я все правильно понял.

– Вот тут я до конца не понимаю. Гарт сказал, чтобы я добыл свиток и хранил его у себя, пока его не заберет у меня кто-то другой, кого, как я понимаю, пришлет уже он.

– А чего он вообще хочет? Зачем все это? И как это связано с громилами, укравшими капсулу с Юлькой, черт побери?

– Очень прямо. Гарт не распространялся, но он хочет вывести «Ренессанс» на чистую воду. Для этого ему зачем-то нужен свиток.

– Бред какой-то. Стоп, – я вспомнил кое-что важное, что упустил из виду. – Сообщения мне в мессенджер, когда я прятался в больнице от этих головорезов. Это он их слал? И как у него получалось мне так подсказывать?

– Их слал Гарт. Он может подключаться к внешней Сети, и кое-что с ней делать. Насколько я понимаю, он… В общем, он наблюдал за твоей сестрой. Типа… Ну, типа, проведывал. И как раз увидел, что происходит. Я был в городе, мы выяснили, что ты – это ты, я собирался приехать и поговорить с тобой. Он направил меня к больнице и попытался помочь тебе.

– Если он такой крутой – почему он просто не вызвал полицию? Охрану? Почему, в конце концов, не слил инфу по «Ренессансу» копам, спецслужбам или еще кому-нибудь?

– Не все так просто. То, что с ним сделали… В общем, оно как-то уничтожает его личность. Он редко приходит в себя и вспоминает, кто он такой. Этот код, с которым его скрестили, что-то вроде нейросети… Короче, он как-то контролирует Гарта, и не дает сделать что-либо, что напрямую повредит «Ренессансу».

– Три закона робототехники, ага… – я уныло улыбнуся.

– Что-то вроде этого.

– Так. Будем считать, что разобрались. Зачем им Юлька?

– Думаю, для экспериментов. Чтобы оцифровать ее. Они вообще интересуются про-геймерами.

– Угу, – кивнул я. – Их человек даже подкатывал ко мне, хотел, чтоб я подписал какие-то бумаги, что-то об экспериментальных методах лечения. Отказ от ответственности. Короче, они, фактически, хотели, чтоб я продал Юльку им.

Антон молча поковырял носком кроссовка землю.

– И теперь, получается, раз им не удалось решить вопрос официально, они решили ее похитить. Замечательно. Короче. Я еду в полицию. Это похищение и нападение. Надо написать заявление, и прижать этих ублюдков!

Антон невесело усмехнулся.

– А ты как вообще думаешь, этот «Ренессанс» – они кто? Они

сами работают на правительственные спецслужбы. Или ты считаешь, что иначе они бы действовали так борзо?

– Рен-ТВ какое-то, – покачал я головой. – Ну, блин, и на них управа должна быть! Всякие там правозащитные организации, журналисты, в конце концов!

– Даже если ты найдешь кого-то, кто согласится тебя слушать, «Ренессанс» просто скроет все следы. Или ты думаешь, что вайп можно провести только в «Гриаде»? Да они просто отформатируют все, и ты ничего не докажешь.

– И Юлька, если ее уже успели оцифровать, погибнет.

– Да. И она, и Гарт, и все, кто уже находятся там, в виртуальности.

Я посмотрел на подростка, чувствуя, как на глаза мне наворачиваются слезы.

– И что же нам делать?

– Достать свиток, – твердо сказал пацан. – Садись в машину, поехали. У нас и так мало времени.

– Ответишь на последний вопрос – и поедем. Зачем вам я?

Антон улыбнулся.

– Ты инфу перед созданием персонажа невнимательно читал, да? Никто, кроме альва, не может активировать портальный свиток. Ты – одна из составляющих успеха прока нужного предмета. Заводи. Пора качаться.

***

Мы оставили автомобиль на окраине заштатного городишки, о существовании которого я раньше даже не подозревал, долго шли подворотнями до остановки общественного транспорта, где, ежась от ночного холода, не меньше получаса ждали маршрутку. Свой смартфон Антон по дороге выбросил в мусорник, предварительно как следует поработав над ним с помощью обломка кирпича. В пустом и холодном салоне раздолбанного микроавтобуса он достал из кармана новый аппарат, включил его, подрубился к сети и ушел в себя. Я крутил в голове события сегодняшнего дня, пока не начал дремать – сказывалась усталость и нервное напряжение. Из полусна меня вывел тычок в бок.

– Выходим.

На улице окончательно сгустилась тьма. Я застегнул куртку под горло, что делал обычно лишь в исключительных случаях, но намного теплее не стало. К счастью, слишком далеко идти не пришлось: улица сделала поворот, и мы оказались возле круглосуточного супермаркета, перед которым были припаркованы несколько автомобилей такси.

Антон подошел к одному из них и постучал в окно. Пока он общался с водителем, я невольно задумался о том, что этот

парень кажется мне значительно взрослее, чем он есть на самом деле. Однозначно умный, с грамотной речью, продуманный – левый смартфон с купленным аккаунтом каршеринга – как подтверждение. Да и то, что он один из лучших квест-мастеров «Гриады» тоже говорит о многом. Хотя, может это я просто давно не общался с шестнадцатилетками и они все такие? В эпоху развития технологий и развитие идет быстрее. Не знаю, но могу отметить как факт то, что общаюсь я с ним, как со сверстником, и, более того, иногда замечаю, что сам подтупливаю по сравнению с парнем. Впрочем, тут ничего удивительного: от такого обилия фантастично выглядящей информации и стресса кто угодно тупить начнет, он же владеет ситуацией и действует по разработанному заранее плану. Хотя в его рассказе и есть несостыковки – и все они касаются Гарта. Эта часть – самая мутная и лично для меня – не очень понятная. Как бы самому пообщаться с бывшим Юлькиным сокланом? Хотя, думаю, такая возможность мне еще представится.

Антон о чем-то договорился с таксистом и махнул мне рукой, иди, мол, сюда. Я кивнул и подошел к машине. Антон, тем временем, уже усаживался на переднее сидение. Мне не оставалось ничего, кроме как устроиться на заднем.

Машина была далеко не новой, старый «Опель», хоть и довольно в неплохом состоянии. Водитель мне лишь кивнул, дождался, пока я закрою дверь, и тронул машину с места.

Через десять минут плутания по второстепенным улочкам, мы вновь выехали на трассу. Город остался позади. Я решил пока воздержаться от вопросов.

Полчаса – и мы свернули на грунтовую дорогу, которую вскоре обступили высокие деревья. Вокруг был самый настоящий лес. Я уже ничему не удивлялся, на меня напала какая-то апатия. Не выказал я удивления и когда автомобиль остановился у ворот, за которыми виднелся трехэтажный особняк. Антон расплатился с водителем и выбрался из машины. Я последовал его примеру.

Машина развернулась, плюнула напоследок выхлопом и растаяла во тьме, а Антон подошел к воротам, достал смартфоном и нажал какую-то кнопку. Раздался металлический щелчок, и парень открыл калитку в воротах.

– Ну, чего ты? Пойдем!

Я последовал за ним.

Большой двор, аккуратно постриженный газон, беседка, гараж на три машины – здесь жили не бедные люди. Об этом говорила и внешняя отделка особняка. Я открыл было рот, чтоб задать вопрос, но Антон меня опередил.

– У моих родителей свой бизнес, сейчас их нет – улетели на

производство в Китае. Так что дом, минимум на две недели в нашем полном распоряжении.

– Угу, – кивнул я, проходя вслед за ним в прихожую, почесал в затылке, глядя на интерьер столовой, примыкающей к прихожей и задал вопрос, может, и глупый, но давно вертевшийся в голове:

– А как ты добираешься до школы? Ты же учишься, да?

Антон скорчил презрительную гримасу:

– У меня дистанционное обучение по индивидуальной программе. Со школой как-то не очень сложилось, скучно там.

Я кивнул. Чего-то такого я и ожидал на самом деле. Как я и думал – одаренный парень, если уж слово «вундеркинд» мне самому кажется слишком избитым.

– В общем, я тебе сейчас покажу твою комнату. Сегодня все равно уже поздно что-то делать. Отдохнем и с утра примемся за работу.

Я последовал за Антоном по кованой винтовой лестнице на второй этаж. Освещение, завязанное на детекторы движения, само включалось, по мере нашего продвижения, и гасло за спиной.

На втором этаже парень открыл дверь, и приглашающе махнул рукой:

– Располагайся. Это гостевая комната. Вон те двери – туалет и душ. В душе есть все необходимое. В интернет пока не рекомендую выходить, мало ли – вдруг тебя пасут. Кстати! – Вдруг вспомнил он, и на лице Антона появилось нечто, напоминающее испуг. – Твой телефон!

Я скривился, и покачал головой:

– Нет телефона. Потерял. Видимо, выпал, когда я из больницы вырывался. Так что можешь успокоиться.

– Это хорошо.

– Не очень, – пожал плечами я. – Там все заблокировано-запаролено, но если его найдут ребята из «Ренессанса» … Ты говоришь, что они крутые, не думаю, что для них станет проблемой обойти биометрический сканер. А там слишком много инфы.

Антон усмехнулся.

– Дай мне логин-пароль от своей учетной записи и ни о чем не беспокойся. Я вайпну данные.

Я подумал несколько секунд, и решил, что это будет самый правильный ход в сложившейся ситуации. Вся жизненно важная информация все равно сохранена в облаке. Так что да, это выход.

– Записывай.

– Я запомню, – улыбнулся пацан, и я лишь покачал головой, вспомнив, с кем имею дело.

Получив всю необходимую информацию, Антон махнул мне

рукой на прощание, и вышел, закрыв за собой дверь. Я остался один.

Лишь взглянув на большую двуспальную кровать, я понял, как за сегодня устал. Измерив взглядом расстояние до двери в душ и представив, сколько еще действий придется совершить, прежде чем улечься, если я решу туда пойти, я мысленно сплюнул, стянул куртку, и, клацнув клавишей выключателя прямо в джинсах и футболке повалился на кровать. И, кажется, вырубился прежде чем коснулся подушки.

Глава 13

В которой герой наконец-то занимается развитием своего персонажа и выбирает специализацию

Проснулся я рано, и в очень неплохом настроении. Правда, как только мне вспомнились все перипетии прошлого дня, это самое настроение значительно ухудшилось. Воспоминания навалились пудовым грузом, и, чтоб не свалиться в глубокую депрессию, я отправился в душ. Холодная, горячая, холодная, горячая – повторив цикл несколько раз, я немного отошел. Вытершись гостевым полотенцем, я оделся и вышел из комнаты.

Антона долго искать не пришлось. Парень сидел на диване в гостиной и тарахтел клавишами ноутбука. Большой телевизор на стене был включен на «Дискавери», звук приглушен. Я несколько секунд смотрел на прайд львов, загоняющих стадо антилоп, задумавшись, потом встряхнулся, отгоняя грустные мысли и спустился вниз.

– С добрым утром, – поприветствовал меня Антон.

– Утро добрым не бывает, – буркнул я.

Пацан пожал плечами и встал, бросив открытый ноутбук на диване.

– Завтракать будешь?

– Нет, спасибо. Что-то я сегодня без аппетита.

– Тогда не будем терять время. Тебе нужно двигать в «Гриаду». Я тут кое-что придумал. Чтоб и тебе подкачаться, и нужное дело сделать.

– А с чего я буду погружаться?

Пацан улыбнулся.

– Пойдем, тебе понравится.

Он поманил меня за собой, и вышел из гостиной. Мне ничего не оставалось, кроме как двинуться следом.

Антон толкнул какую-то дверь в коридоре, и махнул мне:

– Входи!

Сам же замер на пороге с предвкушающей улыбкой. Я пожал плечами, переступил порог и замер.

Комната была небольшой. В углу стоял письменный стол, к стене над которым был закреплен монитор, одну стену занимали книжные стеллажи, уставленные, насколько я смог рассмотреть, учебниками и энциклопедиями. А посреди комнаты…

Посреди комнаты, явно являясь главным предметом интерьера, расположилась вирт-капсула полного погружения.

Я присвистнул.

– Богато.

На этот раз плечами пожал Антон.

– На ближайшие пару дней капсула в твоем полном распоряжении.

– А ты?

– А я под себя отцовскую настрою.

Я с трудом сдержался, чтоб не присвистнуть. Тут и одна-то капсула стоит, как хороший автомобиль или квартира в провинциальном городке, а у Антона в доме их две. Кажется, пацан слукавил, и не такой уж и «небольшой» бизнес у его родителей.

– Анатомический ложемент, автомониторинг состояния, улучшенные процессоры с новой архитектурой – это прошлогодняя модель, но еще хорошая. Мне в прошлом году на День рождения отец подарил.

Я уважительно покивал. Нормально. Пойдет.

– В общем, располагайся и пользуйся.

Я подошел к капсуле и, не удержавшись, провел рукой по матовому гладкому пластику. Внезапно меня осенило.

– Слушай. А этот «Ренессанс» – они меня в игре не вычислят? Если, как ты говоришь, они такие крутые, и «Гриада», по факту, принадлежит им – для них это не должно составить проблем.

Антон задумался.

– У тебя учетка верифицированная?

Теперь уже задумался я.

Верификация в «Гриаде» нужна для привязки электронного кошелька и ввода-вывода денег. Я пока не делал ни того, ни другого, а играл… Играл я с тестовой учетки, заведенной на левую почту! Я не регистрировался заново, я просто создал еще одного персонажа. То есть, никаких моих реальных данных в игре нет! Но…

– Я играл с этой учетки из дому. Можно же пробить по айпишнику, для разработчиков это не составит труда.

Антон широко улыбнулся.

– Не составит. Точнее – не составило бы. Если бы кое-кто еще вчера не пошуршал в логах.

Я непонимающе посмотрел на Антона.

– В смысле?

– В смысле, Гарт почистил информацию. Они не смогут тебя найти по IP-адресу. А каким ты персонажем играешь – они не знают. Не знают же?

– Да откуда им знать? – я пожал плечами. – Но ведь вы меня как-то нашли?

– Гарт нашел. Он дает гарантию, что больше никто не сможет.

Я нахмурился. Мутная какая-то тема с Гартом этим. Слишком

много натянутых моментов, слишком много тумана и обобщений. Нет ли тут подставы?

– Скажи, – задумчиво произнес я. – А могу ли я пообщаться с Гартом?

– Нет, – покачал головой Антон. – Пока нет. Он слишком редко выходит на связь, я же говорил, там у него имеются ограничения. Он появился вчера ночью, написал несколько сообщений и снова пропал. Ждать его – только терять время.

Я вздохнул. Все это мне активно не нравилось. Но делать пока было нечего.

– Ладно, рассказывай, что ты там придумал.

Антон упал в ортопедическое кресло у стола, развернулся ко мне и ухмыльнулся.

– У тебя какой сейчас уровень, напомни?

– Сороковой. Если бы не вчерашний день – было бы уже больше.

– Да. Но вчерашний день не вернуть. Потому давай будем думать, как быть сегодня. Данж, по прохождению которого прокнется свиток, для уровней «пятьдесят плюс». То есть, нам нужно навернуть тебе минимум десять уровней. В обычных условиях – слишком долго.

– Ну, прости, еще одного «Королевского благоволения» у меня в запасе нет. Что я могу сделать? Ты мог бы меня и «попаровозить», если на то пошло.

– Из меня «паровоз» так себе. Я раскачан в мага-стихийника, с упором на хилл, да и уровень у меня всего лишь пятьдесят восьмой. Мне не очень интересно играть, мне больше нравится создавать квесты. Два тряпичных персонажа – так себе пати для прокачки. Кроме того, мне нужно закончить расчеты по квест-локации. Мы поступим по-другому.

– А конкретнее?

– Конкретнее – ты сможешь раскачаться и помочь общему делу.

– В смысле?

Антон вздохнул.

– Кое-каких ингредиентов, которые я рассчитывал купить на аукционе, в продаже нет. Вообще. Ни за какие деньги. То ли кто-то скупил все запасы, то ли они настолько редкие… Не знаю. Короче, купить их нельзя. Но можно добыть. Вот ты за ними и отправишься. И качнешься, и притащишь мне то, что нужно.

– И что ж тебе нужны за ингредиенты?

– Эссенция из Высшего вампира.

– Чего?

Я едва не сел мимо кресла.

Вампиры в «Гриаде» были не просто нежитью. Они были СУПЕРНЕЖИТЬЮ. Бешеная регенерация, набор спецприемов, неуязвимость для обычного оружия… Вампирские данжи фармили большими толпами отлично сыгранных между собой игроков, и то, большинство не успевало с респа прибегать. А Высшие вампиры… Высшие вампиры – это вершина вампирской иерархии, и выходить на них с моим уровнем было просто самоубийством. Как если бы школьник вышел на ринг против старичка Макгрегора. Без вариантов. А тут нужно не просто выйти – нужно убить вампира. Потому что эссенция дропалась только с трупа. И то – не эссенция. Нужно было сначала собрать кровь вампира, потом, при помощи нескольких других, не менее редких ингредиентов, из нее крафтилась эссенция. Нормальная такая задача.

– Ты это сейчас серьезно?

– Вполне.

– И как я ее добуду?

– Легко. Отправишься в Варп, пройдешь замок, вынесешь босса – и вернешься с эссенцией.

– Ну совсем ерунда, да. А ты не подумал, что я в одиночку такой данж просто не пройду?

– Подумал. Нужно собрать пати.

Я хмыкнул.

– Слушай. Давай я тебе кое-что объясню. Я не очень командный игрок – ты знаешь мою специализацию. И, мало того, что я не играю обычно с кем-то в пати, разве что, в каких-то исключительных случаях, я еще и не очень хотел бы куда-то идти с незнакомыми людьми, которые, во-первых, могут меня подставить, во-вторых – как-то вычислить, чем я обычно занимаюсь. Как ты предлагаешь мне вообще пати это собирать?

– Ну, насколько я понял из твоих рассказов, у тебя есть в игре пара знакомых.

Я хмыкнул.

– Случайный орк, с которым мы познакомились только из-за игрового глюка и дроу, которая пытается со мной встретиться в игре, чтобы начать шантажировать? Слушай, отличная команда. Я прямо восхищаюсь твоей идеей!

– Зато вы, плюс-минус, одного уровня. И команда подбирается почти полноценная.

– Угу. Без лекаря. Очень полноценная. Дрим-тим.

– С лекарем, допустим, я решу.

– Но как я решу с Эллиной? Ты вообще услышал, что я тебе рассказывал?

– Слушай, ну, насколько я понял, она даже переспать с тобой

решила, чтобы ты взял ее в группу. Она, видимо, совсем на «Гриаде» помешана. И если ты предложишь ей что-нибудь интересное…

– Да, но сейчас-то у меня нет «Королевского благоволения»! Чем я ее завлеку?

– Есть у меня одна идея. В общем, слушай…

Парень открыл ноутбук и кивком подозвал меня сесть ближе. Я закатил глаза, сел рядом и тяжело вздохнул. Черт побери, чем я занимаюсь?

***

Крайт встретил ласковым весенним солнышком, заливающим мою комнатенку сквозь слуховое окно. Я решил не менять пункт постоянной дислокации, и остался квартировать там, где остановился перед тем, как получить «Королевское благоволение». Да, жалкая хибара на окраине, зато внимания меньше привлекаю. Я потянулся, сел на кровати и открыл внутриигровой мессенджер.

После того, как срок действия «Королевского благоволения» закончился, в личку мне писать перестали, но все равно перед тем, как погрузиться, я пару часов чистил сообщения. Удалил все, кроме чата с Эллиной. Я отписался ей сразу, как только добрался до Сети – не хватало еще, чтоб девушка решила, что я ее продинамил и реально пошла продавать инфу. Сказал, что возникли кое-какие проблемы, и в игру пока зайти не могу. Она, конечно, была в бешенстве, но подождать согласилась. А я… А я теперь и вовсе не знал, как к ней относиться. Черт, ну вот зачем было все усложнять? Нафига я с ней спал-то? Хотя не могу себе представить человека, который на моем месте поступил бы по-другому. Все-таки Алина-Эллина чертовски привлекательная девушка, м-да… Я отогнал неуместные мысли, и сосредоточился на мессенджере.

Напротив ника девушки горел зеленый огонек. Онлайн. Ну, ок. Я выдохнул, и отправил Эллине сообщение.

«Привет. Я в игре. Давай встретимся через пару часов?».

Ответ пришел практически моментально.

«Где?».

«В таверне «Ворчливый Орк». Знаешь такую?».

«Найду».

«Значит, договорились?».

«Жду».

Я свернул чат. Будь не в игре – вытер бы пот со лба. Но в «Гриаде», слава богу, игроки хотя бы не потели. Это радовало. Так. Что у нас теперь?

Теперь у нас надо заняться, наконец-то, развитием

персонажа. Последний раз я это делал перед прохождением Проклятого кладбища. Когда меня паровозом тащило по уровням «Королевское благоволение», как-то не до того было. А потом и вовсе из игры выбросило. Выбросило… Если честно, я серьезно побаивался, что не смогу войти в «Гриаду», и, забравшись в капсулу, я долго настраивался и проверял, все ли в порядке с соединением и прочая, прочая, прочая. Мало ли? Все-таки произошел серьезный форс-мажор. К счастью, на персонаже это никак не сказалось – я всерьез опасался, что его могут забанить за использование несертифицированного оборудования. А еще по форумам ходили страшные сказки об игроках, которым «серое» железо выжигало участки мозга, ответственные за полное погружение. Звучало смешно, но только до того момента, как произошел сбой. Ложась в капсулу, я всерьез опасался, что не смогу попасть в вирт. Но обошлось. И хорошо.

Впрочем, я в любом случае собирался повременить с распределением накопившихся свободных очков: на четвертом десятке открывалась возможность выбрать специализацию, которая будет влиять на дальнейшую раскачку, и, соответственно, несколько новых, интересных фишек. Потратив доступные очки раньше, впоследствии можно сильно пожалеть. Так что сейчас самое время. А еще – у меня же теперь есть питомец! С этим тоже нужно будет разобраться.

Я улегся на кровать, устроился поудобнее и вызвал полупрозрачное окно с информацией о персонаже. Итак, что у нас тут?

Герм, Альв, Крадущийся в тенях. 40 уровень.

30 нераспределенных очков опыта.

Внимание!

Вам доступен выбор специализации. Внимание! Выбрать специализацию можно только один раз, изменить специализацию в дальнейшем невозможно. От специализации зависит дальнейшее направление развития и доступные для изучения специальные приемы и умения!

Хм. Сложно. Обычно я, не раздумывая, брал «воровскую» специализацию – максимальная скрытность, упор на взлом замков, поиск ловушек, и прочее, что будет крайне нелишним для того, кто зарабатывает кражей игровых плюшек. Однако в этот раз, кажется, стоит пересмотреть свои привычки. Воровать мне в ближайшее время не придется ничего, а вот сражаться… сражаться придется немало. Что ж. Крадущийся в тенях может быть не только воришкой. Ну, поехали. Что тут у нас первое?

«Ночной призрак. Знаток замков и запоров, бесшумная тень, скользящая в ночи, размытый силуэт, растворяющийся

в темноте и бьющий только наверняка. Ночные призраки не очень любят пользоваться оружием, они мастера скрытности и бесшумного передвижения. Если неподалеку находится ночной призрак, ни одна сокровищница не может быть в безопасности. Поставив себе цель, призрак ее обязательно добьется: пройдет через любой лабиринт, обезвредив все ловушки на своем пути, вскроет любой замок, и скроется с добычей, не оставив следов».

Ага. Ясно. Едем дальше.

«Мастер клинков. Мастера клинков – лучшие фехтовальщики. Превосходно владеют двумя клинками, знают все уязвимые места соперников, используют среднее оружие. Об их скорости и ловкости ходят легенды, а умение раствориться в тенях дает возможность скрыться от врага, чтобы с новой силой обрушиться на него с неожиданной стороны. Однако это не делает мастера клинков благородным рыцарем. Прежде всего, они – Крадущиеся в тенях, а это значит, что в ход идут самые коварные удары, их клинки всегда смочены ядом, а напасть со спины для Мастера клинков – доблесть».

Хм. Интересно. И кто тут у нас третий?

«Тихий убийца. Основное преимущество тихих убийц – неожиданность и коварство. Всадить клинок в печень, и раствориться в тенях – их излюбленный метод. Они настоящие мастера маскировки, отлично умеют расставлять и снимать ловушки, хорошо владеют оружием средней дальности – луком или арбалетом. Тихие убийцы постоянно странствуют по миру в поисках новых контрактов, подчас забираясь в самые дальние уголки Гриады».

Ну, все ясно. Ночной призрак – классический вор, как мои персы в других играх – Блэквалиант, Плуто и третий. При обычных раскладах я бы даже не думал, выбрал бы эту спеку. Но сейчас у меня задача несколько другая. Так что мастер-вор не подходит.

Тихий убийца – наемник-асассин, созданный для одиночного прохождения. Для пати, в принципе, тоже подойдет, но… Зачем, если есть идеальный вариант?

Мастер клинков – то, что мне нужно. Увеличенный урон, владение оружием и наследство от классического роги – яды, коварные удары и остальное. Подходит. Пожалуй, для задуманного это идеальный вариант. Особо прятаться и красться мне не придется, а вот отыгрывать дамагера в пати —очень даже. Так что думать тут нечего. Беру!

«Внимание! Вы выбираете специализацию Мастера

клинков! Отменить выбор будет невозможно! Вы уверены?

Подтвердить: да/нет».

Да уверен, уверен.

Бамс! Прозвучал гонг, и у меня появилась специализация. Смахнув в сторону выскочившее поздравление, я углубился в специальные возможности своей спеки. Ну-ка, ну-ка, что там наш мастер умеет?

Рваное горло. Страшный удар, рассекающий шею и вызывающий кровотечение. Вероятность оглушения – 3%. Время восстановления – 5 минут. Стоимость изучения – 5 очков.

Марионетка. Серия коварных, молниеносных ударов, подрезающих сухожилия на руках и ногах противника. Вызывает паралич, шанс обезоружить и сбить с ног соперника – 5%. Время восстановления – 5 минут. Стоимость изучения – 5 очков.

Порыв ветра. Наносит урон всем врагам, находящимся в непосредственной близости, отбрасывает всех врагов, находящихся поблизости. Время восстановления – 10 минут. Стоимость изучения – 5 очков

Изо всех сил. Удар последнего шанса. Мощный колющий удар, гарантированно пробивающий защиту соперника, снижающий вероятность уклонения и умножающий урон вдвое. Шанс критического удара – 20%. Время восстановления – 60 минут. Стоимость изучения – 10 очков.

Интересно. Надо брать. Только стоит решить, что именно. Взять все, и понемногу раскачивать, или что-то одно, и ввалить в это все очки опыта, раскачав до максимума? Сложный вопрос, особенно учитывая, что неизвестно, сколько очков понадобится для апгрейда каждого приема. Хотя почему неизвестно?

Я вызвал внешнюю сеть и открыл игровой форум – еще одно преимущество вирт-капсулы. В шлеме такие штуки не проходят, нужно выныривать, чтоб посмотреть инфу, здесь же просто открывается дополнительное окно. Я быстро вбил поисковый запрос и через пять минут владел всей необходимой информацией.

Раскачка «Рваного горла» и «Марионетки» стоила два очка на каждом уровне, «Порыва ветра» – три, а повышение уровня «Изо всех сил» требует пяти очков. Нужно прикинуть… Старые удары я уже опробовал, и однозначно могу сказать, что «Удар из тени» и «Парализующий удар» нужно раскачивать в обязательном порядке. А новые… Черт его знает. «Рваное горло» мне не очень нравится, удар подразумевает, что нужно находиться лицом к лицу с противником, а я такого не люблю. Мое – удары со спины,

с незащищенного фланга… Подленько, но простите, как есть, такой уж класс персонажа.

«Марионетка» выглядит интереснее. Правда, и бодрости жрет больше, но тут хоть эффект понятен. Нужно подумать. А вот «Порыв ветра» и «Изо всех сил» беру однозначно. И пофиг, что апнуть эти умения я смогу только через пять уровней, само их наличие уже облегчит мне жизнь. «Изо всех сил» полностью опустошает шкалу бодрости и долго восстанавливается, зато и урон ого-го. Плюс, сниженная вероятность уклонения и увеличенный урон. В общем, это отличный довод в бою с боссом, думается мне. А то, что перезарядка длительная… Ну, так и босы не каждую минуту попадаются. Решено.

По «Порыву ветра» тоже все ясно. Зажала в угол толпа неписей? Активируй спецприем, навешай им всем по ушам и отбрось, чтобы успеть свалить в тень или хотя бы просто кувыркнуться в сторону. Урон по толпе, в общей сложности, небольшой, но тут больше играет возможность разорвать дистанцию. Полезная штука. Итак, погнали.

Я изучил «Порыв ветра», «Марионетку» и «Изо всех сил», и количество свободных очков резко сократилось. Осталось десять. Не густо. Надо поднять базовые и уже изученные приемы. По два очка в рубящий и колющий удары, догнав их до максимума, два – в парализующий и четыре – в «Удар из тени». Нормально, там теперь тоже полностью прокачано. На новые приемы резерва не осталось, и появится нескоро, но, в любом случае, их нужно сначала опробовать. Итак, что мы имеем в итоге?

Я вызвал таблицу и посмотрел на характеристики.

Герм, Альв, Крадущийся в тени, Мастер клинков, 40 уровень.

Сила: 54 (52 + 2 расовый бонус)

Ловкость: 64 (56 + 2 расовый бонус + 6 бонус экипировки)

Выносливость: 53 (51 + 2 бонус экипировки)

Интеллект: 53 (50 + 1 расовый бонус + 2 бонус экипировки)

Харизма: 25,5 (51 / 2 расовый штраф)

Удача: 28

Спецприемы:

Рубящий удар: 5/5

Колющий удар: 5/5

Парализующий удар: 5/5

Удар из тени: 5/5

Марионетка: 1/5

Порыв ветра: 1/3

Изо всех сил: 1/3
Умения:
Скрытность: 22 (19 + 3 бонус экипировки)
Всепроникающий взгляд: 16
Боевое безумие: 7
Отношение:
Люди: Неприязнь
Эльфы: Неприязнь
Альвы: Дружелюбие
Дворфы: Безразличие
Гоблины: Безразличие
Орки: Безразличие
Тролли : Безразличие
Полурослики: Безразличие
Нежить: Смертельная ненависть
Дворцовая стража: Дружелюбие

Ну, нормально. Хотя могло быть и лучше. Впрочем, теперь, когда мне не придется изгаляться, чтоб попасть в пати к Антону, с которым мы работаем вместе, все будет несколько проще. Меня несколько омрачала вероятность проблем с Трионом, но… А что он мне теперь сможет сделать? Живу я у Антона, Юлька… Где Юлька, я и сам не знаю. Так чего мне бояться? Надо решать проблемы по мере их поступления, и самая большая моя проблема сейчас – чертов «Ренессанс». Очень хотелось бы пообщаться с этим самым Гартом, чтобы понять, что именно он хочет сделать со свитком. Вообще, вся эта история настолько похожа на бред, что только поэтому я в нее и поверил. Если бы ко мне подвалил не Антон – я бы решил, что это какой-то хитрый развод, но шестнадцатилетний парень, который общается с погибшим геймером, воскресшим в виде искусственного интеллекта секретной локации, используемой компанией, работающей на спецслужбы… Это настолько бредово, что кажется правдой. Ни один нормальный человек такое бы не придумал, будь у него злой умысел. Все было бы намного проще. А тут – ни дать, ни взять, сюжет для фантастической книги. М-да. Ладно. Надеюсь, все получится, и Юльку получится вернуть. В конце концов, что еще я могу? Все, что я имею – это копии подписанных мной документов. И установить, что они поддельные, как мне кажется, невозможно. Если же я примусь рассказывать все вышеизложенное в полиции… Не знаю, возбудит ли полиция уголовное дело о похищении, но то, что меня отправят к психиатру – как пить дать. Так что пока других вариантов у меня нет – буду играть, качаться, и надеяться на то, что Антон не псих, а у Гарта получится задуманное, чем бы оно ни было.

Встряхнув головой, я вернулся к игре. Так, теперь питомец.

В инвентаре нашелся новый предмет – угольно-черное яйцо, контейнер с питомцем. Интересно, кого мне подкинула «Гриада»? Было бы неплохо, если бы это оказался кто-то полезный. Впрочем, чего гадать? Сейчас узнаем.

Я взялся за яйцо обеими руками, провернул его верхнюю и нижнюю часть двумя руками, после чего поставил контейнер на стол, и отодвинулся. Пару секунд ничего не происходило, а потом раздался хлопок, комнату заволокло дымом, который буквально через миг полностью растворился в воздухе. Яйцо со стола исчезло. А вместо него…

– Блин, ну подфартило – так подфартило… – протянул я. – Кто ты, недоразумение?

Недоразумение переступило по столу когтистыми лапами, вытянуло тощую шею, раскрыло непропорционально большой клюв и выдало:

– Кар-р-р!

«Ворон Судьбы. Летающий питомец.

Имя: не определено.

Уровень: 5.

Жизненные силы: 5

Атака: 5

Уклонение: 9

Специальные умения:

Стальные когти: 1/10

Разящий удар: 1/10

Ослепление: 1/10

Оглушающий клекот: неизучено

Время активного призыва: 30 минут

Время восстановления: 60 минут.

Внимание! Чтобы питомец призвал вас хозяином, необходимо дать ему имя. До этого момента питомца можно передать другому игроку или продать на аукционе.

Желаете дать имя питомцу?

Да/Нет/Отмена».

Вот же угораздило, а? Я еще раз посмотрел на заморыша с длинной, даже не покрытой еще перьями шеей и едва ли не рудиментарными крыльями. Блин, у всех прикольные петы – дракончики, там, пантеры, еще кто – а у меня цыпленок какой-то. Ну что за жесть?

Будто услышав мои мысли, «цыпленок» процокал когтями по столу, и попытался меня клюнуть. Вот гаденыш! И что с ним делать? Продать? Подарить кому-нибудь? А кому? И – зачем?

С другой стороны… Достался он мне на халяву, какие-

никакие боевые умения у него есть, вон, даже что-то неизученное имеется. Какой-никакой, а дополнительный бонус в схватке. Ладно, черт с ним. Будет у меня Ворон Судьбы – ишь, пафосно как назвали-то! Надо ему имя дать тогда.

Первое, что пришло в голову – Хугин. Но для одного из двух воронов Всеотца мой цыпленок был маловат. Не тянет он на Хугина. Пока, во всяком случае. Хм. А вот на Хуги – вполне.

Я выбрал «да» в интерфейсе, и громко и отчетливо произнес:

– Хуги!

Та-дам! – в тишине будто зазвучали литавры, а мой питомец, обретя имя, вдруг как-то странно выпрямился, слегка увеличился в размерах и будто бы даже подраспустил перья. Да нет, не подраспустил – отрастил! Гадом буду, птенчик вырос!

Я посмотрел на питомца и кивнул. Ну, да, так и есть.

«Хуги, Ворон Судьбы. 6 уровень».

Во, качается птичка! Хорошо! Насколько помню, питомцы получают опыт за каждый призыв, ну, и за участие в бою, само собой. Ладно. Разобрались. Пусть пока птенчик по столу побродит, а я посмотрю, что за мигающая иконка еще в интерфейсе появилась.

«Внимание! Доступно для изучения новое ремесло – алхимия!».

Это интересно, ну-ка, ну-ка…

«Мастер клинков не вступает в бой, не смазав оружие ядом. Яды и замедляющие зелья можно купить на аукционе, или приготовить самому, изучив необходимые рецепты. Обучиться ремеслу и изучить рецепты можно, вступив в Гильдию Алхимиков и пройдя обучение у Мастера-алхимика. Собственноручно приготовленные яды более эффективны, к тому же, после обучения в Гильдии отсутствует вероятность урона самому себе при использовании ядов.

Внимание! Доступно новое задание!

Вступить в Гильдию Алхимиков и пройти обучение.

Награда: 2500 очков опыта, возможность самостоятельно изготавливать яды и наносить их на оружие.

Принять: Да/Нет».

Принять, конечно! Яды и зелья – это хорошо. Это возможность варить всякую бормотуху, которая будет увеличивать урон или накладывать разнообразные дебафы на врага. Это просто прекрасно. Корректируем планы. До встречи с Эллиной нужно успеть найти местный филиал Гильдии и изучить ремесло. Чем я сейчас и займусь.

Я открыл карту Крайта и отыскал отделение Академии алхимии. Не очень близко, но и не так уж, чтоб далеко. Время

еще есть, прогуляюсь.

Глава 14

В которой герой становится дважды обманутым, умирает, и, наконец, получает ремесло алхимика

Выбравшись на улицу, я направился по золотистой дорожке. На шум и гам Крайта уже внимания особо не обращал – привык, наверное. В другое время, возможно, я бы остановился повосхищаться детализацией, которую давала капсула, ибо картинка, все же, неуловимо отличалась. Была живее, реалистичнее – хотя, казалось бы, куда еще? С удовольствием побродил бы по городу, поискал бы побочные квесты, может, вписался бы в какой-инбудь ивент —я уже не тот нубас, который еще совсем недавно появился в игре, в пати меня бы взяли без проблем. Но со временем беда, так что все, что сейчас нужно – это добраться до Гильдии, обучиться ремеслу, изготовить несколько подходящих ядов-эликсиров-зелий, и скакать на встречу к Эллине. Что из этой встречи в итоге выйдет – я не знаю. Девушка знает, кто я такой, а характерец у нее – не дай бог. Ожидать можно все, что угодно. С этой инфой она вполне может меня шантажировать, а я ее собираюсь на игру в пати подписать. Бред какой. Команда мечты – барышня, которая собирается меня шантажировать и незнакомый игрок, с которым один раз сыграли на ивенте. Идиотизм.

За размышлениями я даже не заметил, как добрался до Академии. Монументальное здание с колоннами выделялось среди не самых больших построек этой части города. На фасаде красовалась эмблема Гильдии алхимиков – крылатая змея в короне, обвившая пробирку. Здание было ограждено высоким каменным забором, в котором виднелись массивные, кованые ворота. К ним-то я и направился.

Обнаружив в воротах калитку со смотровым окошком, я постучал о нее висящим тут же молотком, и тут же отпрянул от неожиданности: смотровое окошко отворилось, и оттуда на меня с подозрением воззрилось недовольное человеческое лицо.

– Пошел прочь, приблуда!

Не успел я и рта открыть, как окошко снова закрылось. Ну нифига себе! Блин, долбанная неприязнь! Обожаю свою расу! Снобье ксенофобское, нет на вас защитников прав альвов. Неудивительно, что мало кто выбирает эту расу для игры. Сплошная нервотрепка и геморрой. Даже неписи издеваются!

Но отступать я был не намерен, и постучал снова.

Никакой реакции.

Постучал еще раз.

Ничего.

Психанув, я выхватил из ножен клинок и что было сил загрохотал в дверь рукоятью. Ворота загудели набатом, и окошко снова открылось.

– Ты что, нелюдь, в кутузку захотел? Вот я сейчас стражу кликну!

– Я хочу изучить ремесло алхимика! – успел крикнуть я, прежде чем окошко опять закрылось.

– Чего-о-о? – привратник уставился на меня так, будто увидел говорящую жабу. Впрочем, учитывая, где он прислуживает, говорящая жаба его бы поразила меньше, пожалуй.

– Я хочу овладеть благородным ремеслом алхимии! – подкинул я «леща».

Привратник недоверчиво хмыкнул.

– Ты гляди. Альв алхимии учиться пришел! Во дела! – была б его воля, он бы меня отсюда на пинках погнал, но запретить мне учиться НПС не мог. Загрохотали засовы, калитка открылась, и из нее высунулся худой заморыш с длинным, прыщавым носом. Во блин! И этот дрыщ – привратник?

– Ну, заходи… алхимик, – заморыш прямо сочился сарказмом.

– Куда идти-то?

– Прямо. В двери. А там разберешься, – хмыкнул заморыш и перестал обращать на меня внимание. Я лишь пожал плечами, и двинулся в указанном направлении.

Двор Академии был вымощен разноцветными каменными плитками, посредине – фонтан: статуя крылатой змеи, из разверстой пасти которой бьет струя воды. Изюминкой фонтана было то, что вода меняла цвет каждые несколько секунд. В общем, становилось понятно, что попал не куда-то, а к алхимикам.

Я толкнул тяжелую створку двери и шагнул внутрь. И вот тут-то меня поджидал разрыв шаблона.

Глядя на Академию снаружи, я представлял себе лабиринты коридоров и лестниц, тысячи дверей, ведущих в классные комнаты и лаборатории, в которых седые старцы, сгорбившись над тиглями, и едва не окуная в раствор длинные, всклокоченные бороды, тщатся заполучить бесценный философский камень… Но вместо этого я увидел один огромный зал, в центре которого стоял мужчина средних лет, с короткой черной бородкой, одетый в лабораторный халат с пятнами от реактивов.

То есть, все огромное здание Академии было не более, чем коробкой. Ну, дела! Впервые сталкиваюсь с такой экономией ресурсов в «Гриаде». Что это, недосмотр разработчиков? Пока что они так не халтурили. Странно. Ну, мне без разницы. Мне

результат важнее.

Я подошел к алхимику. Человек, мастер Дариус, 23 уровень. Угу. Хорошо.

– Приветствую вас, мастер Дариус! Я хотел бы вступить в Гильдию алхимиков.

Вышеозначенный мастер посмотрел на меня, как солдат на вошь, и процедил.

– Алхимия – высокое искусство, и не каждому дано овладеть ею. Почему ты решил, что сможешь?

Я опешил. Нормально? Как ему отвечать? «У меня в интерфейсе написано, что смогу»? Я не думаю, что мастер поймет, о чем я говорю.

– Ну… Я способный!

– Способный, говоришь? Ну, хорошо! Я готов обучить тебя алхимии! Но для этого понадобится кое-что сделать.

– Я готов, мастер! – во как быстро сдался! Я уж думал было, что сейчас реально придется что-то доказывать, а он – хлоп, и согласился.

– Принеси мне шкуру багрового леопарда – и тогда продолжим разговор.

Что???

Что еще за шкура багрового леопарда? Где, блин, мне ее искать? Что за чушь?

Тем временем, перед глазами высветилось системное окно.

«Багровые леопарды некогда были обычными животными стандартной расцветки. После магического Выброса, некоторые из этих животных стали мутантами и сменили цвет шкуры. Багровый леопард – достаточно редкое животное, но, при должном старании, их можно отыскать в лесах вокруг Крайта. Охота на багрового леопарда отличается сложностью – животное крайне хитро и аккуратно, нередко охотник, осмелившийся выйти на этого хищника, сами становились его добычей. Однако при правильном подходе добыть шкуру леопарда вполне возможно.

Доступно новое задание: принести мастеру Дариусу шкуру багрового леопарда.

Награда: отсутствует.

Принять задание? Да/Нет/Отмена».

Боже, какая ерунда, а? Шкура багрового леопарда, ну ты погляди! А ведь без нее не видать мне обучения! Может, нафиг оно вообще надо?

Ладно. Возьму квест, а там подумаю. Вообще, мне все это очень не нравится. Особенно указание на ареал обитания

искомой зверушки – «можно отыскать в лесах вокруг Крайта», да еще и «при должном старании». Где гарантия, что, выбравшись за городскую стену, я смогу попасть назад? Страже на воротах я, мягко говоря, не симпатичен, в чем не так уж и давно я имел сомнительную честь убедиться. А снова искать обходные пути… Эх, наверное, придется, в итоге, отказаться от изучения ремесла. Но квест я все же приму. Мало ли…

Я ткнул в виртуальную кнопку и, под насмешливым и снисходительным взглядом мастера, пошел на выход. Толкнул дверь, медленно и задумчиво пересек двор, и вздрогнул, когда над ухом кто-то насмешливо проскрипел:

– Ну что, ты уже алхимик?

Я с ненавистью посмотрел на заморыша. Интересно, если я его сейчас замочу, закрыта мне будет дорога в Академию, или никто не обратит внимания? Рисковать, если честно, не очень хочется, но как же руки чешутся! Ну, ладно! Вот получу ремесло, вернусь сюда специально, и убью козла. Самым медленным и болезненным способом. Потом дождусь, пока он отспаунится, и убью еще раз. Уже новым способом. И так – пока не надоест. А потом еще пару раз.

– Смейся, смейся, – буркнул я. – Хорошо смеется тот, кто смеется без последствий. И, что-то мне подсказывает, что ты в число этих счастливых людей не входишь.

– Что? – видимо, все же заскриптованная непись, на нестандартные фразы реагирует тупежом.

– Айл би бэк, говорю, – оскалился я.

– Что?

– Да ничего, не обращай внимания! – буркнул я, толкнул калитку, на этот раз оказавшуюся почему-то открытой, и вышел на улицу.

Настроение, и без того не самое хорошее, испортилось еще сильнее. Очень хотелось кого-нибудь убить. И не обязательно – в виртуальности. Например —тех, кто писал скрипты для неписей Крайта. Ладно, это я утрирую, но идти на встречу с Эллиной в таком настроении желания не было. Зная себя, в таком состоянии я обязательно начну психовать, и, если девушка попробует мной манипулировать – нахамлю и только усугублю ситуацию. А мне ее нужно в пати зазвать, а не рассориться окончательно и дать ей повод выложить инфу обо мне на все доступные форумы во всех трех играх, где я успел отметиться. Надо успокоиться.

Чтобы хоть немного развеяться, я принялся глазеть по сторонам. Я приближался к центру города, и здания по сторонам становились выше и замысловатее, вывески – вычурнее, а публика – богаче. Здесь еще не было такого количества игроков, как в

центре, но движение было достаточно оживленным. Пыхтели дворфьи экипажы, тяжело протопал грузовой голем, волоча в плетеной корзине за спиной целую гору чего-то, очень напоминающего арбузы. Над головой пронесся всадник на грифоне, и я почувствовал даже некую зависть. Хорошо ему — пара минут – и он в другом конце Крайта. Не то что я, ноги стаптываю. Настроение снова начало портиться, и я попытался развлечься, читая вывески: «Зелья и артефакты», «Оружие победы», «Салон мадам Сафарли: все для вашего наслаждения», «Лавка траппера: пушнина, шкуры, кости и клыки», «Лавка древностей темного Эльсинора»…

Стоп, что?

Я остановился и еще посмотрел на вывеску, привлекшую мое внимание: «Лавка траппера: пушнина, шкуры, кости и клыки». А если… Да нет, бред, не может быть так просто! С другой стороны – а почему нет? Игра это, или что? В конце концов, я ничего не теряю, кроме пары минут времени.

Я решительно развернулся и пошел назад, к «Лавке».

Толкнув дверь, я вздрогнул: прямо над головой кто-то заухал. Глянув вверх, я увидел филина, замершего над дверью и пялящего на меня желтые глазища. Интересная тут замена «китайским колокольчикам» в магазинах реала.

Я огляделся – и сразу понял, что если и можно где-то купить то, что меня интересует, то именно здесь.

Две стены магазина были отведены под витрины, в которых лежали и висели разнообразнейшие кости и зубы, обломки разнообразнейших костей и зубов, медальоны, обереги и прочие изделия из разнообразнейших костей и зубов. По углам зала были расставлены искусно изготовленные чучела неизвестных мне животных. В какой-то момент мне даже показалось, что они живые, просто замерли перед тем, как на меня кинуться. Особое опасение внушал гигнатский медведь с когтями, как у росомахи. Чучело замерло на задних лапах в атакующей позе и выглядело действительно страшно. Ха, а вон и старый знакомый, мертвый вепрь, с которого начались мои приключения в Гриаде. Все та же слипшаяся щетина, проплешины в шкуре, струпья и слемые, мертвые глаза. Не Эллина ли притащила сюда тушу совместно убиенной твари? Может, у нее квест был на эту тварь? Не удивлюсь, если честно. Девушка показала себя весьма продуманной. Блин, да что я все на мысли о ней сбиваюсь? Надо к делу переходить.

Еще две стены были увешаны шкурами экзотических животных. Если называть вещи своими именами – то мутантов из Пади. Обычные зверушки, попавшие под Магический Шторм,

изменились сами, да еще и стали давать стабильное измененное потомство. И потому в лесах вокруг Крайта кого только не было! А соответственно, и на стенах «Лавки траппера» шкур экзотических тварей хватало. Специально для таких балбесов, как я, по лесам не шарящихся, каждый образец был снабжен поясняющей табличкой.

«Скалозубый вертихвост», «Дымчатый медведь», «Пятнистый людожор», «Крылатый спиногрыз»… Фантазия у того, кто придумывал эти названия, была воистину неисчерпаемой. Я настолько увлекся чтением табличек, что даже не заметил, как в зале появился кто-то еще. И вернулся в реальность только когда сзади меня кто-то вежливо откашлялся.

– Что-то ищете, молодой человек?

Я вздрогнул и развернулся.

Передо мной стоял типичный рейнджер, только без оружия. Защитного цвета штаны, заправленные в невысокие сапожки из мягкой кожи, кожаная же тужурка, отороченная мехом неизвестной мне животины, пояс с огромным количеством карманов. Над головой высветилась надпись: «Скил, человек, торговец, 34 уровень».

Ага, торговец, значит.

Едва я повернулся, как этого самого Скила буквально перекосило, улыбка исчезла, будто ее и не было, и вообще он стал напоминать человека, которого только что заставили съесть гнилой лимон. Угу. Понятно. Неприязнь, чтоб ее.

– Чего изволите? – сквозь зубы процедил торговец.

Хм. Не послал меня сразу, и то хлеб. Тут уж, наверное, уровень мой сыграл – все же я, хоть и ненамного, но повыше этого товарища буду. Ну, или все еще впереди. Ладно, чего мне терять-то? За спрос опыт не отнимают.

– Мне нужна шкура багрового леопарда.

Скила перекосило еще сильнее.

– Это очень редкий и дорогой товар.

– Я в курсе. И на витрине его пока не вижу. Потому и задаю вопрос вам, почтеннейший. Есть ли у вас в продаже шкура багрового леопарда.

Мне на секунду показалось, что от одной необходимости общаться со мной, торговца сейчас вырвет, и я даже сделал шаг назад. Так, на всякий случай.

– Да, шкура багрового леопарда в продаже есть… *Почтеннейший*.

Я проигнорировал шпильку, и продолжил:

– А позвольте поинтересоваться, сколько стоит это чудо, которое, как я понимаю, наверняка имеется в продаже

исключительно у вас? – я сам не заметил, как включил режим полнейшего подхалимажа, хотя на самом деле мне больше всего хотелось сейчас достать клинки, зарубить к чертовой бабушке торговца-сноба и облутать его лавку, разжившись не только шкурой багрового леопарда, но и мехом скалозубого вертихвоста, например.

– Пятьсот золотых.

– Сколько? – я аж задохнулся. Черт побери, не всякие парные клинки для моего уровня столько стоят! Он что, совсем с дуба рухнул, пока за крылатым спиногрызом охотился?

– Пятьсот полновесных золотых монет.

По тону траппера я понял, что смысла торговаться нет. Как бы еще, наоборот, не накинул. Так что осталось решить, так ли мне нужно это долбаное ремесло? Можно, конечно, купить телепорт до любого другого города и попытать счастья в другой Академии, но…. Во-первых, это займет время, во-вторых, стоимость телепорта будет ненамного ниже, а в-третьих – у меня просто на это нет времени. Меня ждет Эллина-Алина, и опаздывать мне не стоит. Девушка и так зла, а, учитывая, что я от нее теперь завишу… Эх, черт с ним!

– Давай!

Я открыл окно торга, и перечислил Скилу необходимую сумму. Взамен… Взамен в моем инвентаре появилась потрёпанная шкура грязно-оранжевого цвета, местами потертая, тронутая молью, и, кажется даже, с дыркой. Я недоуменно уставился на торговца.

– За это – пятьсот монет? За эту тряпку?

Торговец-рейнджер нахмурился.

– Тебе нужна была шкура багрового леопарда?

– Да.

– Ну так вот я тебе ее продал. Если что-то не устраивает – могу забрать назад. Сто монет.

Я внимательно посмотрел на торговца. Он что, издевается? Видимо, да – по лицу Скила блуждала издевательская улыбка. Я развернулся, и, не попрощавшись, вышел из лавки. Кажется, у меня формируется собственный черный список из слишком много думающих о себе неписей. Может, стоило все же подогнать некроманту жезл Отравителя и полюбоваться, как жители Крайта корчатся в агонии, когда армия мертвых захватила бы этот цветущий край?

Я отогнал прочь кровожадные мысли. Ладно, главное сделано. Шкура у меня, и можно идти в Академию, изучать ремесло. Времени до встречи с Алиной осталось совсем немного, так что нечего его терять.

К Академии я практически бежал. Не утруждая себя излишней вежливостью, я загрохотал в калитку мыском ботинка. В воротах снова открылось окошко, в котором показался длинный, прыщавый нос, и я едва удержал себя от соблазна схватить за него.

– Сова, открывай, медведь пришел!

– Что?

– Говорю, хочу алхимии научиться, отройте, пожалуйста.

Калитка распахнулась, и я, отпихнув привратника, что-то злобно прошипевшего мне вслед, рванул к зданию.

Мастер Дариус был на месте. Выпрямившись, будто проглотил швабру, он с отстраненным видом смотрел в стену. Я приблизился к нему практически вплотную, и откашлялся. Мастер встрепенулся и уставился на меня так, будто видел впервые.

– А, это опять ты. Что ты хочешь?

– Я принес вам шкуру багрового леопарда! – выдохнул я.

Мастер оживился.

– Неужели? Это очень и очень хорошо! Где же она?

– Вот!

Я извлек из инвентаря шкуру и протянул ее мастеру. Не успел я и глазом моргнуть, как шкура исчезла в инвентаре алхимика.

«Задание «Принести Мастеру Дариусу шкуру багрового леопарда» выполнено!».

И все. Никакой награды, никакого опыта, ничего! Они что там, совсем обалдели?

– Молодец, не ожидал! Это то, что мне нужно! Еще и справился так быстро! Действительно способный. Спасибо! Теперь-то я, наконец-то, смогу закончить эксперимент.

Дариус развернулся и побрел куда-то вглубь здания. Я опешил.

– Эй, мастер! А как насчет обучить меня алхимии? – мне уже было не до приличий.

– А, да! – Дариус обернулся ко мне. – Академия закрыта. Попробуй обратиться в Академию Сейлура.

– Что-о-о-о-о?

– Академия закрыта, говорю, что непонятного? Спасибо за помощь.

Мастер Дариус отвернулся, достал шкуру, и медленно пошел к выходу, перебирая шерстинки и что-то бормоча себе под нос.

Я аж задохнулся от переполнивших меня эмоций. Клинки сами по себе выскользнули из ножен, а изо рта вырвалось рычание.

– Ах ты ж…

Дариус обернулся ко мне, моментально выпрямился и рявкнул:

– Стража!

Откуда ни возьмись возникли два здоровенных амбала с алебардами и кинулись ко мне. Я мельком взглянул на их уровень – пятьдесят шестой, и вся моя воинственность куда-то испарилась. Однако бежать было некуда, и я, с каким-то совершенно диким и отчаянным кличем, ринулся в бой. Пару раз я даже смог увернуться и ткнуть мечом куда-то в огромный, надежно защищенный броней, торс одного из стражников, и на этом мои подвиги закончились. Последнее, что я увидел – гигантская алебарда, опускающаяся мне на голову. А потом последовала вспышка и темнота.

***

Из капсулы я выскочил, как ошпаренный. Меня аж трясло. Пожалуй, впервые в жизни у меня так подгорело от игры. Не, ну блин, хренова непись, вот тварь двоичная, болванчик цифровой! А может это был игрок, любитель постебаться? Сволочь, на пятьсот золотых меня опустил! Вот же скотина!

Я схватил куртку и выскочил на веранду. Нащупал сигареты, закурил, швырнул куртку на кресло и нервно затянулся.

– Что, послала?

Я чуть не подпрыгнул, обернулся и увидел Антона, устроившегося в шезлонге с ноутбуком.

– А? Что?

– Говорю, послала тебя подруга твоя?

– Какая подруга?

– Ты в игру зачем ходил? – Антон выглядел удивленным.

– А-а-а-а-а… Да я еще с ней не встретился.

– А чем ты тогда занимался, и почему такой взвинченный?

– Да, блин… – мне было откровенно неудобно рассказывать Антону о своих «приключениях». Но не рассказывать было еще глупее.

– Короче, меня непись на пятьсот золотых кинула.

– Что? – Антон уставился на меня, как на идиота. Мне не оставалось ничего, кроме как выложить ему все, как на духу.

Много времени на пересказ не понадобилось, и, по мере рассказа, улыбка Антона становилась все шире, а к концу рассказа он просто хохотал во все горло.

Отсмеявшись, Антон внимательно посмотрел на меня, и очень серьезно произнес:

– Мне кажется, тебе надо бросать курить.

– Бросать курить? Это еще зачем?

– Затем, что мозги у тебя усыхают на глазах прямо. Ты зачем в Академию поперся?

– Ну, чтоб ремесло изучить, – я не очень понимал, к чему клонит Антон. – Падь, все дела. Я хотел какое-нибудь зелье против нежити замутить, ну, чтоб проще было.

– Зелье – это хорошо. Это правильно. Но в Академию-то зачем ты поперся?

– Да я ж сказал тебе уже! Ты что, прикалываешься тут надо мной?

Антон тяжело вздохнул.

– Скажи, а кто может обучить игрока ремеслу?

– Как кто? Мастер-алхимик.

– Ага. А я, по-твоему, кто?

Я замер, а потом изо всех сил шлепнул себя ладонью по лицу.

– Дошло, да? Поздравляю, ты только что самым бездарным образом слил пятьсот единиц игровой валюты и два часа игрового времени.

Кажется, я даже покраснел. Блин, ну о чем я думал? Ведь Антон – Мастер квестов. А квесты в Гриаде – это не просто тупое сидение в редакторе. Ведь там нужны ингредиенты, и многие из них —крафтовые. А кто у нас крафтит ингредиенты? Правильно, алхимик. Да у Антона алхимия должна быть так прокачана — мама, не горюй! И как до меня сразу это не дошло? Может, и правда, бросить, а?

– Ладно, я смотрю, ты все осознал. А теперь двигай назад в капсулу, и встретимся на центральной площади, там, где ты аттракцион моментальной прокачки устраивал. Я пошел.

Антон ушел в дом, а я докурил, затушил окурок, и, задумчиво посмотрев на сосновый лес за забором, покачал головой. Да, надо все же включать голову. Что это со мной? Ожидание встречи с Алиной так подействовало? Кажется, я действительно балбес.

Я поискал взглядом, куда бы деть окурок, не нашел ничего более подходящего, чем горшок с каким-то фикусом, вдавил фильтр в землю, и глотнув напоследок свежего воздуха, пошел к капсуле.

Глава 15

В которой герой вполне ожидаемо становится жертвой шантажа с весьма неожиданной целью

Таверну, в которой мы должны были встретиться с Алиной, я выбрал по одной простой причине: она была единственным запомнившимся мне местом в центре Крайта. В остальном же я понятия не имел ни о характере заведения, ни о собирающейся там публике, ни о расценках. Да, еда и выпивка в виртуальности стоили денег, хоть еда и не давала эффекта насыщения, пополняя лишь жизненные силы, а выпивка сбивала ориентацию, понижала ловкость, меткость и прочие параметры, но совсем не пьянила. Хотелось верить, что я выбрал более-менее приличное заведение. К счастью, так и оказалось.

Название таверна получила, видимо, из-за того, что за хозяина здесь и правда был огромный орк, а за официанток – орчанки. Не удивлюсь, если это – хозяйские дочки. Орчанки весело переговаривались с сидящими за столиками клиентами, потрясая своими «прелестями», едва прикрытыми парой лоскутков ткани, больше похожей на мешковину. Странно, но посетителям это, судя по всему, нравилось. Бр-р-р-р-р! Вот же есть любители всякого.

Эллину-Алину я вычислил моментально. Да и сложно было ее не заметить. Дроу сидела за столом, подперев подбородок ладонью, и с полулыбкой внимала плюгавенькому менестрелю, который припал на колено возле нее, и, перебирая струны музыкального инструмента, походящего одновременно на укулеле и лютню, слащавым голосом выводил:

И каждую ночь прилетают сюда волшебные птицы
И гнезда здесь вьют, и выводят птенцов.
И каждую ночь это озеро живо мне снится,
Как жаль, что оно лишь в далекой стране моих снов.

Увидев меня, охотница приложила указательный палец к губам, и указала на лавку напротив. Я уселся, и хмуро уставился на менестреля, который определенно поставил себе цель поразить своим пением Эллину:

Прекрасен танец русалок в полночь под полной луной
С гордостью смотрит на дочерей старый отец-водяной
Им он играет на струнах, сплетенных из лунных лучей
Утром уходят вновь в воду, чтоб назад вернуться скорей.

Наконец, песня кончилась, и исполнитель замер, ожидая реакции на свое выступление. Однако Эллина, дослушав, потеряла интерес к менестрелю. Она сделала глоток из большой

глиняной кружки, отправила в рот пару виноградин, лежащих на глиняной же тарелке, и принялась изучать гобелен на противоположной стене.

Менестрель от такого пренебрежения аж в лице изменился, и решительно перехватил свой инструмент поудобнее, явно намереваясь исторгнуть новый шедевр. Не дожидаясь продолжения концерта, я грозно зыркнул на лабуха и многозначительно поправил перевязь. Тот отшатнулся, подхватил свою бренчалку и ретировался, что-то бурча себе под нос. Внимание остальных представителей мужского пола, до того прикованное к этой милой сцене, при моем появлении ослабло, окружающие вернулись к своим кружкам и над столами поплыл приглушенный многоголосый гомон.

– Ну, наконец-то! Я уж думала, мне его до вечера слушать придется!

Я лишь хмыкнул, разглядывая эльфийку. После знакомства в реале я смотрел на нее новым взглядом.

Создатели «Гриады» были из тех романтиков, что даже темных эльфов представляли, как изысканных и утонченных красавцев-аристократов, и свой взгляд на них воплотили в концепции игры. Эллину не портила даже темная кожа – которая, впрочем, была гораздо светлее, чем принято изображать ее у дроу, а учитывая, что для создания игрового персонажа Алина использовала свой настоящий образ, который игра приукрасила и подчеркнула, не приходилось удивляться повышенному вниманию к девушке среди посетителей таверны. Одета девушка была по последнему писку игровой моды: ажурный «бронелифчик», легкая кожаная куртчонка, изящный медальон в виде паучка на тонкой цепочке… Паучок уютно пристроился в ложбинке между грудей девушки, и я поймал себя на мысли, что как-то очень уж пристально его рассматриваю.

Смешок Алины вернул меня в реальность, и я, тормознув пробегающую мимо орчанку, заказал вина, чтоб хоть как-то скрыть свое смущение.

– Так ты меня сюда выпить позвал, да, Герм? Или лучше называть тебя Плуто? Или Блэквалиант? Или…

– Тихо ты! – я огляделся по сторонам. Вроде никто ничего не услышал. И слава богу. – Ты что делаешь?

– А что? Боишься, что твой секрет выплывет наружу? – девушка изогнула бровь.

– А ты как думаешь?

– Думаю, боишься, – кивнула она. – Правда, не очень сильно, судя по тому, как ты меня продинамил вчера.

– Слушай, извини. У меня вчера возникли некоторые

проблемы в реале, и я не смог войти в игру. Но я же написал, сразу же, как только вернулся!

– Угу. И все равно умудрился опоздать почти на час. Знаешь, сколько песенок мне пришлось переслушать?

– И снова извини. Я не специально.

– Охотно верю, – кивнула девушка с притворным пониманием.

Появилась орчанка-официантка и выставила передо мной кувшин и кружку. Перед внутренним взглядом возникла надпись, и я, не глядя, подтвердил сделку. Может, в центре Крайта и было дорого, но человеку, только что потратившему пятьсот золотых на побитую молью шкурку, принесенную в дар неписи, мелочиться не пристало.

Получив долгожданную передышку, я смог взять себя в руки, успокоиться и перейти к делу.

– Чего ты хочешь? – не став ходить вокруг да около, спросил я девушку.

– В смысле? – вроде как даже не поняла она.

– Ну, ты знаешь мой секрет, оставила весьма двусмысленную записку… Что-то же тебе нужно?

– А, ты об этом… Ничего особенного. Хочу к вам в пати, когда вы пойдете за свитком.

– Что-о-? – поперхнулся я вином.

– Что слышал.

Я перевел дыхание и сделал большой глоток из кружки. Мозг, подстегнутый алгоритмами игры, радостно обманулся, и рот наполнился виноградной кислятиной. Так, полегче нужно, а то поймаю штраф на интеллект от спиртного, и тупить начну. А сейчас мне этого точно не нужно.

– Откуда ты знаешь про свиток?

– Знаю – и все. Просто прими это как данность.

– И зачем тебе это?

– Ну-у… Скажем, я хочу поучаствовать в эпическом квесте и получить плюшку.

Я не поверил девушке ни на йоту, но правду я точно не услышу. Черт побери, что же за фигня такая происходит? Создается впечатление, что о проклятом свитке знают все вокруг. Не удивлюсь, если в пати сейчас попросится менестрель или хозяин таверны.

– А если я откажусь?

– Тогда я выйду из игры, и выложу инфу о тебе в открытый доступ.

Я скрипнул зубами. Ситуация патовая. Если честно, сейчас мне было наплевать на то, что обо мне могут узнать правду. Не до

того, на кону стоит гораздо больше. А вот то, что узнают эту самую правду так не вовремя, меня беспокоило. С Алины станется указать на моего персонажа в «Гриаде», и тогда с попытками добыть свиток можно распрощаться. Сюда столько народу нагрянет, что летать мне на респ, сливая опыт, пока я не психану и не выйду из игры, чтобы больше никогда не войти в нее с этого аккаунта. Допускать это сейчас мне совсем нельзя.

– Мне нужно подумать.

– Думай, конечно, – кивнула эльфика. – У тебя есть три минуты.

Вот же стерва!

Так. Хорошо. Допустим, сейчас я выиграю время, пообещав принять ее в группу. А дальше что? Да ничего. Просто все дальше. Следить за ней в оба, и не дать добраться до свитка. Как только свиток окажется у Антона… Да, черт побери, почему нет? Просто убить ее персонажа, и все. Да, клацнет ПК-счетчик и я получу метку убийцы нейтрального игрока, но не пофиг ли мне? Пофиг абсолютно. Как только свиток будет у нас, на Герма мне будет плевать с высокой колокольни. Симпатичный персонаж, спору нет, но успех нашей миссии важнее. Вот только… Что говорить Антону?

А, пожалуй, ничего я ему не скажу. Нам все равно понадобятся люди в пати, чем плоха Эллина? Тем более, если она поможет достать Эссенцию. А деваться ей будет некуда. Что там у нее с уровнем?

Я посмотрел на девушку, вызвав интерфейс, и едва не присвистнул. Ого! Тридцать восемь! Да она же меня догнала практически! Когда успела? Я же с Благоволением качался! И, хоть в итоге я заработал опыта гораздо меньше, чем рассчитывал, все равно я ее опережал! Да, девица сильна, спору нет. Короче, решено. Главное – быть начеку и в нужный момент осуществить задуманное. Но какова барышня! Загнала она меня в угол, спору нет. Видимо, и встреча в баре не была случайной, и то, что после последовало… Я даже зубами скрипнул от досады. Не зря она дроу выбрала в качестве игровой расы, Ллос ее подери! Но откуда она узнала про свиток? И сама ли она действует? Нужно быть начеку.

– Хорошо, – я кивнул. – По рукам. Но есть условие.

– Какое?

– Прежде чем мы отправимся за свитком, нам нужно кое-что сделать. И ты в этом примешь участие.

– Ну, излагай. Только имей в виду, про извращения я уже тебя предупреждала.

– Пфф. Да нет, спасибо. Мне как-то хватило, – оп! Проняло,

да? Судя по вспыхнувшему лицу девушки, мне удалось нащупать брешь в ее броне из иронии и сарказма. – Я про игру.

– Я вся внимание! – Алина картинно оперлась на сложенные под подбородком руки, и скорчила делано-заинтересованную гримаску. Я вздохнул, сделал глоток вина и принялся излагать наш план.

***

– И как ты себе это представляешь? – Скуп чувствовал себя в таверне, как дома, что было неудивительно, учитывая его расу. Один раз он даже ущипнул за зад пробегающую мимо официантку, отчего та игриво взвизгнула, подпрыгнула и едва не уронила поднос.

– Как мы втроем, без хила, справимся с Высшим вампиром?

Орк явился на зов буквально через несколько минут, и тут же проявил к предстоящему рейду неподдельный интерес. Хорошо ему. Играй да играй, никаких тебе зловещих корпораций и портальных свитков. Позвал шапочный знакомый поиграть вместе – почему бы и не согласиться? Правда, играть орк хотел наверняка, и, само собой, преисполнился сарказма, когда я рассказал ему о нашей цели.

– Хила я обеспечу, не вопрос, – успокоил я Скупа. Тот только хмыкнул.

– Ну, допустим. Но ты знаешь, какого уровня бывают Высшие? Это сто плюс! И мы, четыре отморозка, не дотягивающие даже до полтинника, придем и рассмешим его до смерти, да?

– Этот Высший не будет сотого уровня. Максимум – шестидесятый. А в пати мы с таким справимся. Не без проблем, но, если не будем тупить, то все получится.

– И где же такие Высшие-недоростлики водятся?

– Ты что-нибудь слышал про редактор уровней в «Гриаде»?

Мой вопрос поставил орка в тупик. Видимо, эту часть игры он изучить еще не успел.

– Мой знакомый – Мастер квестов. Это такой продвинутый любитель замутить свое приключение в Гриаде. Лучших из них разрабы лицензируют, разрешают подключать созданный ими игровой контент к общему миру, и даже приплачивают им за это. Получается такое вот развитие мира на общественных началах. Так вот. Он создал вампирский замок, но что-то напортачил, и не смог поднять уровень Владетеля, от которого рассчитывается и уровень его приспешников. Да еще, по иронии судьбы, создал его чуть ли не в центре Пади. Модерацию данж прошел, но оказался бесполезным. Кому нужен вампирский замок для новичков, расположенный там, куда им никогда в жизни не добраться? Потому за уровень знакомому не заплатили. Вот он и сдает

теперь этот данж под прокачку. А так как мы с ним неплохо общаемся, он разрешил мне покачаться там бесплатно.

– Стоп-стоп-стоп. Опять не понял. А мы-то как в центр Пади доберемся? На духах Семерых? Оседлаем – и вперед?

– Нет. У нас будут персональные портальные свитки с привязкой к замку, плюс-минус минимальный разброс.

– Хм. Это звучит уже интереснее.

– Конечно, – в дело вступила Алина. – Дело-то плевое. Прыгнем к замку, вынесем кровососов, качнемся и заработаем «Ван Хельсинга». Что, не круто? Много ты знаешь игроков ниже восьмидесяти с такой ачивкой? – дроу улыбнулась Скупу и повела плечами, заставив паучка в декольте интригующе покачнуться. Скуп сглотнул слюну и «поплыл».

«Ван Хельсингом» на сленге игроков «Гриады» называлось достижение «убийца вампиров». И, на самом деле, похвастаться им могли немногие. Такой ачивкой на нашем уровне и правда можно было не то, что гордиться – откровенно и вполне заслуженно выпендриваться.

Не знаю, это ли повлияло на решение Скупа, или перспектива погонять в пати с партнершей, у которой… гм… есть такой паук, но орк хватанул кулачищем по столу, заставив подпрыгнуть стоящие на нем кружки, и рявкнул:

– Я в деле! Когда начинаем?

Алина торжествующе улыбнулась и подмигнула мне. Я кисло скривился в ответ, но тут же взял себя в руки.

– Да сегодня и начнем. Мне только нужно немного подготовиться. Ловите приглашение в группу, и ждите. Я пришлю вам портальные свитки и приступим. Договорились?

– Договорились, – синхронно кивнули орк и дроу. Я допил свое вино, махнул им рукой, встал и направился к выходу.

Да-а-а… Происходящее все больше напоминает какой-то дикий сюр, но хотя бы промежуточной цели я добился. Что ж, посмотрим, что будет дальше.

***

Портал за спиной схлопнулся, и я опасливо сделал первый шаг на землю Пади. Под ногой что-то хрустнуло. Я нагнулся и поморщился: под подошвой ботинка рассыпался небольшой череп. Чей? А хрен его знает, я не специалист по раскрошенным в порошок костям.

Оглядевшись, я зябко повел плечами. Впечатляет. Темное свинцовое небо угрожающе нависало над холмистой пустошью, поросшей черной, безжизненной травой и такими же черными кустарниками. Когда дул ветерок – а был он здесь колючим, холодным и злым – особо высокая трава и ветви кустов издавали

зловещее шуршание, соприкасаясь между собой.

Вдали, на холме, темнели развалины. Определить, что за строение раскидало по всему холму, отсюда было нельзя: далековато. Но это точно не то место, что нам нужно. Впрочем, наш Мастер Квестов сразу предупредил, что прямо к замку перенести нас ему не удастся – наводки от искажений и порваной в клочья магосферы не давали возможности использовать точные координаты. Так что спасибо и на том, что хоть не по карте с самого начала идти пришлось – точно надолго бы затянулась экспедиция.

Откуда-то сзади послышался громкий хлопок, и, почти сразу же за ним – еще один. Я инстинктивно упал вперед, перекатился через плечо, разрывая дистанцию между собой и вероятной опасностью, и выхватив клинки из ножен, замер в нижней оборонительной стойке. Откуда я знал, что стойка – оборонительная и нижняя – без понятия. Игровые рефлексы персонажа, по мере прокачки, срабатывали все четче, а мне оставалось лишь фиксировать их в уме.

– Ты чего по земле стелешься? – этот насмешливый голос я не смог бы перепутать ни с каким другим. – Зарядку делаешь?

Гавкающий басовитый хохот орка прозвучал в унисон с ехидным серебряным смехом эльфийки. Я поднялся во весь рост и вернул клинки в ножны.

– Вроде того, – хмыкнул я, скрывая смущение.

К моему некоторому сожалению, эльфийка выглядела несколько иначе, чем на лесной опушке и позже, в таверне, где я договаривался с ней о рейде. Сейчас, вместо легкомысленной юбчонки и бронелифчика, не скрывающего, а, скорее, подчеркивающего выдающиеся особенности фигуры, на ней были надеты кожаные штаны, кольчужная рубаха и куртка с бахромой. Нужно признать, что такой наряд в Пади выглядел куда уместнее, чем то, в чем дроу щеголяла обычно. Да и потеря, на самом деле, была невелика, гейм-дизайнеры и тут постарались на славу: штаны обтягивали стройные ножки, словно лосины, а кольчужная рубаха могла похвастаться глубоким вырезом, в котором… Ладно, ну его. Нужно на игре сосредоточиться.

Орк выглядел примерно так же, как и когда мы с ним познакомились на мосту: огромный детина поперек себя шире, закованный в панцирь и держащий на плече большой двуручный меч.

– Дамагера вижу – орк перехватил свой монструозный меч, описал им в воздухе заковыристую фигуру и ткнул кончиком едва ли не мне в грудь. – инстант-дамагера – тоже вижу, – новая петля, и кончик меча указывает на Эллину, заставляя ту слегка

отодвинуться и презрительно фыркнуть. – Танк – это я. А где обещанный хилер? Запаздывает? Плохо, не люблю непунктуальных, – орк осуждающе подвигал выставленной вперед нижней челюстью.

– Хилер уже здесь, – я запустил руку в инвентарь, извлек из него продолговатое яйцо угольно-черного цвета, ухватился за верх и провернул. Поставил яйцо на землю и быстро сделал два шага назад.

Что-то щелкнуло, там, где только что было яйцо, вверх поднялся столб дыма, а когда он рассеялся, в кругу позеленевшей и ожившей вдруг травы оказался невысокий юноша в длинной, белой рубахе, темных свободных штанах, мягких туфлях и с посохом в руках. На верхушке посоха зеленела, переливаясь, прозрачная сфера.

«Поздравляем! Вы обрели спутника! Теперь у вас есть надежный друг и помощник, который будет сопровождать вас в странствиях по Гриаде. Храните и оберегайте спутника, и он отплатит вам тем же!

Внимание! Спутник бессмертен, но каждый раз, когда его здоровье достигает критической отметки, он возвращается в инвентарь. Время восстановления спутника – шесть стандартных часов.

Внимание! Вы впервые призвали спутника! Чтобы продолжить, дайте ему имя. Помните, что имя спутника может предопределить его дальнейшую судьбу и отношение к вам. Принимайте решение взвешенно».

Во как система защиту от дурака строит, неплохо! Насколько понимаю, это сделано для того, чтобы недалекие игроки не упражнялись в остроумии, давая спутникам обидные клички. Назовешь его… Ммм… Скажем, «Балбесом», так он и в игре тупить начнет. А погонишь «Шестеркой» или, там, «Зашкваром» – так он тебя потом в спину пырнет, или лечить не станет. Хм, лечить…

Я на секунду задумался, окинул взглядом худую фигуру, и проговорил, громко и отчетливо:

– Гиппократ!

– Че? – буркнул орк, но я на него отвлекаться не стал. Перед «внутренним взглядом» снова выскочила табличка:

«Поздравляем! Вы выбрали имя спутника. Теперь судьба Гиппократа навеки связана с вашей».

– Что? Полупет? – все презрение и брезгливость, прозвучавшее в голосе Эллины, передать словами было невозможно. – Ты издеваешься? Мы че, с неписью в замок попремся?

Я вздохнул.

Спутники – нововведение «Гриады». В других играх с полным погружением их не было. Зачем тебе НПС в группе, если по виртуальному миру шныряют сотни тысяч других игроков, которые с радостью согласятся составить компанию? Социализация – краеугольный камень онлайн-игр. Однако «Гриада» была первой игрой, в которой создатели решили учесть не только радостных интровертов, но и тех угрюмых ребят, что предпочитают рубиться в одиночку, ни с кем не общаясь и не вступая в группы, кланы, гильдии и прочее.

Есть квесты и данжи, где в соло ты просто не вывезешь. Обязательно нужен партнер. Тот же хилер. Или второй дамагер, например. А где его взять, если ты ни с кем не общаешься? Вот создатели «Гриады» и придумали спутников – НПС, всюду следующих за игроком и помогающих ему в трудную минуту. Эдакий пет, только в гуманоидном обличье. Как и петы, спутники прокачивались, и на серьезных уровнях становились действительно неоценимой поддержкой.

Вот только многие игроки, более открытые к общению и совместной игре, относились к спутникам и их «владельцам» с нескрываемым презрением. Иметь спутника-НПС среди них считалось чем-то сродни отношениям с резиновой женщиной. Спутников презрительно называли «полупеты», и в пати игроков с ними не брали. Ну, или строго наказывали из инвентаря их не доставать. Причина этого мне, на самом деле, не понятна. Ну, НПС и НПС, таких вон, целая игра, подавляющее большинство населения Гриады. Квесты у таких брать не западло, значит, а помощь получать – зашквар? Бредовая логика какая-то, на мой взгляд. В игре все средства хороши, а в нашем случае – тем более.

Хотя есть и те, кто на спутников не тригерится. Более профессиональные игроки, например, которые в игры ходят зарабатывать деньги, а не кайф получать от самого процесса. У таких и полноценное пати может быть из спутников. Правда, такие тоже редкость – система ограничивает количество спутников, а качать их значительно сложнее, чем собственного персонажа. В целом же, со спутниками играли многие, и то, что Эллина и Скуп внезапно оказались «неписененавистниками» – это, видимо, мое персональное везение.

Взять с собой в рейд непись мне виделось гораздо лучшим вариантом, чем искать где-то стороннего хилера. Я и так с Королевским Благоволением к себе внимания немало привлек. И не стоило забывать про Эллину, знающую мой секрет. Сболтнет что-то при посторонних… Я и на Скупа-то согласился, скрипя зубами, просто потому, что без танка в рейде никак. Нам бы, по-

хорошему, еще и мага бы в группу какого, а то, получается, нас трое, и все исключительно с физическим дамагом. Но, как уже говорил – меньше народа – больше кислорода. Так что, когда Антон передал мне яйцо со спутником, кочевряжиться я не стал.

– У тебя есть другие предложения? – я хмуро глянул на девушку, открыл интерфейс и принялся переваливать Гиппократу восстанавливающие ману и здоровье фиалы.

– Мы вполне могли бы позвать кого-то из *живых* игроков пригласить, *жи-вых*. Это такие люди, совсем как ты, только играют за хилера. Смекаешь?

Я закончил передачу ништяков, закрыл интерфейс и выпрямился, глядя на спутников.

– Так, ребята. Давайте расставим все точки на «ёпт» сразу. Этот рейд организовал я. Портальные свитки достал тоже я. Поэтому, позвольте, я все же буду ставить некоторые условия, договорились? И условие у меня одно, и простое – за хилера с нами идет Гиппократ. И точка.

Мне показалось, или непись-хилер посмотрел на меня с признательностью?

– Кроме того, – продолжил я, – я отдаю вам все трофеи. Кроме тех, что нужны мне. На сокровищницу я не претендую. Вам так хочется делить ништяки на троих? Тогда давайте, не вопрос. И еще кого-нибудь позовем. Соберем полноценный рейд, человек на сто, вынесем с полпинка этот вампирский замок, и каждый заберет себе на память по сувенирчику. Отличная же идея, нет?

Мои партнеры задумались. Я воспользовался заминкой, чтоб поставить точку в споре.

– В общем, решено. Мы идем с Гиппократом. Пожалуйста, следите за ним и охраняйте. Основная специальность у него – целитель, и боевые навыки пока что совсем нулевые. Зато с ним нам не придётся отвлекаться на фиалы и постоянное отслеживание здоровья. Как по мне – это уже весомый бонус. Так что давайте, принимайте его в группу, и можете пожертвовать ему немного зелий. Вот увидите, это окупится сторицей.

В руинах на холме что-то полыхнуло, и в окнах замигали сполохи пламени.

– Кажется, там кто-то есть, – указал своим мечом на холм орк. – Может, примем уже решение и куда-то двинемся? А то мы здесь торчим, как три тополя на Плющихе. Сейчас вылезет нечисть из развалин и задаст нам жару.

– Мы вне агро-зоны, – отмахнулась дроу. – Обойдем стороной, и все будет нормально.

Я сглотнул. Обойдем, ага. Стороной, точно. Я взглянул в сторону руин, поправил клинки и на всякий случай потянулся в

инвентарь за Хуги.

– Ты лучше скажи, – продолжила Эллина. – Есть еще что-либо, что мы должны знать, прежде чем начнем рейд?

На холме в очередной раз сверкнуло, особенно ярко, а потом послышался многоголосый крик-вой-рев, и из руин выплеснулась целая толпа разнообразных тварей. Эта толпа, без задержек и проволочек взяла курс на наш квартет, и, подбадривая себя воплями, от которых кровь начинала стыть в жилах, со всех ног и лап ринулась на нас.

– Есть, – я невольно втянул голову в плечи. – У меня «Смертельная ненависть» с нежитью.

Эльфийка замерла с открытым ртом, орк выдал длинное непечатное предложение, в котором мало-мальски приличными были только предлоги, и лишь Гиппократ стоял все так же невозмутимо, преданно глядя мне в глаза.

Интересно, кто раньше меня порвет на части? Толпа нежити, прущая с холма, или мои партнеры по пати?

Глава 16

В которой наш узнает, что "Смертельная ненависть" – совсем не пустые слова.

Отношение к персонажу в «Гриаде» делится на несколько параметров. Самый крутой – «Превозношение». Это когда некий персонаж, группа персонажей, жители локации или целая раса готовы носить тебя на руках, целовать ноги и оптом поставлять девственниц, лишь бы ты был доволен и благодушен. Это редкий параметр. Я, во всяком случае, практически не слышал о таком. «Превозношение» может заработать король, если правит так, что к нему не придраться, и то, только у своих же неписей-подданных. Также теоретически «Превозношение» может получить какой-нибудь герой, сотворивший поистине невероятный подвиг, который до него никто не мог совершить. И то, тут возможны нюансы. Короче, круче, чем «Превозношение» нет ничего. Это максимальная величина.

Перед «Превозношением» идет «Уважение». Это не так круто, зато добиться его несколько проще. При уважении к тебе прислушиваются NPC, становясь более покладистыми и сговорчивыми, делают скидку на товары, предлагают всевозможный рарный шмот, который кому другому даже не покажут. Приятная штука, короче.

Следующий по нисходящей параметр отношения —«Симпатия». В принципе, все то же самое, что «Уважение», только в меньшей мере и с меньшим процентом успеха. Есть еще «Дружелюбие» и «Доброжелательность» – первые ступеньки положительного отношения.

Нулевая отметка —это «Безразличие». Тут, собственно, все понятно из названия. Неписям по барабану на тебя, они относятся к твоему персонажу так же, как и к остальным. Могут дать квест, а могут и не дать, товары идут по обычной цене, подсказать дорогу заблудшему путнику никто торопиться не станет. Это базовая характеристика, с которой начинает игру подавляющее большинство. Ну, кроме меня.

У меня в стартовых условиях была «Неприязнь» с основными расами Гриады: людьми и эльфами. Что такое «Неприязнь»? Неприятная штука. С «Неприязнью» тебе или вовсе не дают квесты или дают, но такие, за которые браться тебе самому не особенно хотелось бы: вроде задания вычистить хлев, вычерпать заполнившийся деревенский сортир и тому подобных приятностей. Опыта за выполнение таких квестов дают мало, денег и предметов стараются не дать вовсе. Цены на все задраны

до небес, торг неуместен, а в некоторых местах над тобой открыто издеваются и потешаются. Или вымогают деньги за то, что другим достается бесплатно, как случилось со мной на главных воротах. В общем, ты становишься изгоем и парией, пнуть, обмануть, а иногда – и зарезать которого считается чем-то остроумным и крайне уместным. В общем, так себе тема, на самом деле.

За неприязнью следует «Презрение», «Вражда» и «Ненависть». «Презрение» – это та же «Неприязнь», умноженная вдвое, да еще без возможности посещать большинство локаций. Тоже совсем не айс.

«Вражда», как и следует из названия – это когда члены фракции, с которой игрок умудрился заработать такое отношение, норовят перерезать ему глотку при встрече. Собственно, тут все ясно, но с некоторыми оговорками: с хорошо прокачанной харизмой и красноречием с врагом можно разойтись краями – если он, конечно, не сразу кинулся тебя кромсать. «Ненависть» – рубилово без вариантов, тут не отбрешешься, мимо не проскользнешь. Казалось бы, куда хуже? Ан нет, хуже параметр имеется. «Смертельная ненависть».

«Смертельная ненависть» – это «Превозношение» со знаком минус. Враг государства для фракции, с которой отношения дошли до такого накала. Каждый встречный представитель враждебной фракции считает священным долгом бросить любые свои дела и выпустить тебе кишки, а если сомневается, что справится сам – позвать подкрепление. Агро-зона расширяется в несколько раз, достаточно попасться на глаза супостату, чтобы он воспылал жаждой смерти и устремился в погоню.

И вот теперь «Смертельная ненависть» у меня была с нежитью. И, пока я был в Крайте, меня это особо не напрягало. Но стоило мне попасть в Падь, где нежить составляла восемьдесят процентов населения… В общем, я бы полностью понял Скупа и Эллину, реши они забить на меня и отправиться восвояси: сражаться с целой Падью – удовольствие сомнительное. Но надо отдать им должное: осознав происходящее, они не выкинули меня из группы, со всех ног рванув из агро-зоны несущихся на нас с холма вражин. Нет. Они взяли оружие наизготовку и замерли, в ожидании врага. Лишь Эллина мазнула по мне таким взглядом, что у меня по коже аж мурашки пробежали. И, чтоб вы там себе не заблуждались, поясню: хорошего и многообещающего в это взгляде не было ровным счетом ни-че-го.

Рядом с дроу заклубилась темнота, а через секунду у ее ног появился пет: дымчатая пантера, переливающаяся лоснящейся шерстью красавица с шипастым ошейником. Пантера была еще

котенком, но, несмотря на это, выглядела внушительно. Орк нечленораздельно пробурчал, что-то вспыхнуло, и перед ним возник облезлый, скалящийся волчонок. Шерсть волчонка встала дыбом, он втянул ноздрями воздух и зарычал, учуяв ставший уже весьма ощутимым запах разложения.

Я хмыкнул. Мне-то казалось, что это я молодец и везунчик, успел себе пета отхватить. А оказывается, у моих товарищей зверушки не хуже, а то и лучше моей. Да и по уровням… За то время, что меня не было в игре, Эллина практически меня догнала. Упорная девочка, ничего не скажешь. Когда ж она так умудрилась? Получается, Благоволение я бездарно слил, если девчонка успела стандартными методами меня догнать? Хотя… Я-то играл не полный день, да и на следующий день мне не до игры было тоже. Да и потом уже не так, чтоб слишком торопился, учитывая, что часть задания была уже выполнена – к Мастеру Квестов в доверие втираться мне не понадобилось.

Ладно, враги все ближе. Пора и собственного питомца выпускать. Я сунул руку за пазуху, нащупал колбу, и бросил ее вверх.

Раздался хлопок, а потом над головой послышалось хриплое карканье: Хуги готовился к бою. Ну, поглядим, что тут у нас.

Я присмотрелся и смог идентифицировать нападающих. На нас, топая ногами, цокая копытами и хлопая крыльями, ломилась целая орда нежити и нечисти: скелеты-мечники, мертвые псы, вроде того собакена, с которой в Крайт приходил некромант, гарпии… Черт, да кого там только не было! Видимо, на нас перли все, чья агро-зона позволила меня почуять. Ядро этой славной компании составлял некромант со свитой: пяток скелетов, несколько свежих мертвяков и какие-то совсем уж невообразимые твари – продукция местной некрогенетики, нужно полагать. И самым печальным было то, что уровень всех этих мелких, по местным меркам, мобов, неприятно приближался к нашему. Ну, да, это мелочь для тех, кому раскачка позволяла честно пройти через Падь, а для нас, телепортировавшихся в едва ли не самое сердце гиблых земель, эта орава была вполне достойными противниками. Особенно – учитывая их численный перевес.

Тонко пропела тетива: мобы подошли на расстояние эффективного поражения лука эльфийки, и та не стала терять времени. Выпущенная стрела ушла в небо высоким навесом и, оказавшись над головами нежити, рассыпалась белой молнией, поражая сразу несколько целей. Урон по площади, наверняка, был ниже, чем от удара по конкретной цели, но он, тем не менее, позволял ослабить врага, пока тот находился на расстоянии. К цели ушла еще одна стрела, и сразу же, практически без паузы –

еще одна. Я вспомнил о том, что у меня тоже имеется дальнобойное оружие, схватил арбалет и прицелился.

У моего дистанционного оружия зона поражения была меньше, но я успел прицельно разрядить арбалет, прежде чем забросить его за спину и потянуть из ножен клинки. Скуп сделал шаг вперед, перехватил свой огромный меч двумя руками, и, подпустив тявкающую, хрипящую и завывающую замогильными голосами нечисть поближе, взмахнул своим оружием, как косой.

Вынужден признать, это было не только эффектно, но и эффективно. Меч у орка был не простой, на клинок по всей его длине были нанесены руны, которые сейчас засветились мертвенно-бледным светом – и первые ряды нападающих попросту разметало в стороны, опустив их лайфбары не меньше, чем на половину. Обратное движение – и сразу несколько тварей рассыпались пеплом. Новый взмах – и снова нападающие отброшены. Орк работал, как небольшая мельница, меч мелькал и гудел, будто раскручивающийся вертолетный винт. Я даже замер, любуясь невероятной мощью нашего танка, и едва не прозевал атаку с воздуха.

Хуги каркнул, предупреждая меня об опасности, и я инстинктивно упал на землю, откатываясь в сторону. Вовремя! На то место, где я только что стоял, спикировала тощая гарпия. Не рассчитав, тварь врезалась в землю, и недовольно завизжала. Вскочив на ноги, она вытянула вперед тонкие руки и огляделась по сторонам, пытаясь понять, куда делась цель. Я не стал дожидаться, пока она определится, и сам прыгнул вперед, занося меч для удара.

Я ушел в тени прямо в прыжке, вывалился из них за спиной у крылатой твари. «Удар из тени», и сразу после него – «Парализующий удар»! Есть! Гарпия что-то курлыкнула, и мешком повалилась на землю.

– Ты там танцевать продолжишь, или все-таки поможешь? – проревел орк. Я оглянулся через плечо и выругался.

Его буквально облепили со всех сторон. Сопротивление входящему урону и количество экспы у танка было впечатляющим, но еще пара минут в таком режиме – и не поздоровится и ему.

Я метнулся к орку и заработал клинками. Те твари, что поменьше, умирали после двух-трех ударов, те, что покрупнее, просто переключали агро на меня, и приходилось вертеться, раздавая удары мечами во все стороны. Благо, орк, ощутив свободу, снова принялся размахивать своим мечом-пропеллером, вовремя атакуя со спины кидающихся на меня уродцев, оказавшихся в опасной близости от танка. Да и Эллина не

отставала: отбежав в сторону от схватки, она отправляла в цели стрелу за стрелой. Пантера скалилась у ног дроу, и мне показалось даже, что киска подросла. Ну, да, так и есть, вон, два тела валяются рядом с ней, на одно из них пантера поставила лапу и воинственно рычит. Много ли на начальных этапах пету надо, чтоб уровень взять? А что там мой вороненок, кстати?

Но посмотреть на Хуги у меня банально не нашлось времени: я был вынужден крутиться, вертеться, уходить в тени, и рубить-рубить-рубить. Ощущение времени пропало напрочь: казалось, что мы сражаемся уже целую вечность. Вот только врагов меньше не становилось.

Уличив момент, я вырвался из кольца, отбежал в сторону и оглядел поле боя. Ну, конечно! Откуда бы стало меньше врагов? Ах ты ж мерзкая сволочь!

Некромант, возглавлявший атаку, остался в стороне от схватки. Окруженный своей свитой, он медленно крутился на месте и что-то заунывно тянул на одной ноте. Его фигура светилась красным, а из глазниц черепа, венчавшего посох, время от времени вырывался багровый луч, который бил прямо в кучу тел, наваленных Скупом, и эти тела начинали шевелиться и вставали!

Черт! Пока мы не расправимся с некром, победы нам не видать, сколько бы мы не положили здесь нечисти!

Ко мне метнулся зеленый луч, и я дернулся в сторону, но вовремя вспомнив, что это, остановился. Когда луч врезался в меня, я ощутил тепло и прилив сил, и даже настроение будто бы поднялось: Гиппократ честно выполнял свою работу, пополнив мое здоровье, и, заодно, наложив какой-то бафф.

Ладно, ребята. Вы пока справляетесь – и это хорошо. А я попробую решить нашу основную проблему.

– Хуги, вперед! – призвав пета, я задал ему цель. Вороненок… Какой вороненок? Ворон, хоть еще и облезлый! Надо же, я и не заметил, когда он успел апнуться! В общем, Хуги каркнул, давая знать, что приказ понятен, и устремился ввысь, чтоб в пике атаковать цель, а я перехватил рукояти мечей и, стараясь не перетянуть на себя агро монстров, двинулся в сторону, по большому кругу обходя основной замес.

Из общей массы вырвалась дохлая псина, невероятно быстро рванулась ко мне и прыгнула, целясь в горло. Я присел и, без особых ухищрений, выставил перед собой клинки. Тварь напоролась на оба одновременно, едва не вывернув мне руки. Дернув один из мечей на себя, я высвободил его из мертвой плоти и одним движением снес бестии башку. Стряхнув туловище со второго меча, я двинулся дальше, полностью уйдя в тень,

чтобы не искушать судьбу. Одно неверное движение – и здравствуй, респ. Он-то теперь здесь, рядом, только улетать на него не стоит. Во-первых – минус бесценный опыт, во-вторых – нельзя оставлять Скупа и Эллину без поддержки. Сейчас-то они пока справляются, не понимая, куда я делся, но ситуация в любой момент может измениться.

До круга, образованного свитой некроманта, осталось всего несколько шагов, а основная свалка осталась позади. Шкала бодрости – почти на нуле, а бодрость мне сейчас очень даже пригодится, без нее весь план – коту под хвост. Пора выходить из теней.

Я вывалился в реальность в паре метров от некровой свиты, и сразу перетянул на себя агро всей честной компании. Скелеты, псы и непонятные твари ринулись на меня, я же стоял на месте, гипнотизируя взглядом шкалу бодрости. Ну, ну, ну же, давай!

Шкала набралась до конца в тот момент, когда на меня навалилась вся шайка, я ощутил сращу несколько ударов, приглушенную боль и практически физически почувствовал, как проседает лайфбар. Ну что ж так долго-то, а? Есть! Эх, только бы успеть!

– «Порыв ветра»! – я сам не понял, почему заорал во все горло, активируя прием. Невероятное, абсолютно чуждое человеческой анатомии, движение обеими ключицами – и мощный удар разбросал нападающих в стороны. Есть, сработало! Между мной и некромантом – никого!

– «Изо всех сил»! – снова услышал я собственный вопль. Ничего. Эй, что такое?

Некромант усмехнулся. Опаленная бровь на сером, мертвенно-бледном лице поползла вверх, а тонкие губы искривились в улыбке. Он медленно поднял посох, нацеливая глазницы черепа-навершия на меня.

– «Изо всех сил»!!!

Ничего. Я скосил глаза на шкалу бодрости – и выругался. У меня банально не хватало энергии на проведение приема!

Проклятый некр как будто понял мое затруднение, и, все так же мерзко улыбаясь, сделал шаг вперед. Видимо, он передумал убивать меня так просто, и решил устроить что-то поинтереснее. Владетель смерти протянул ко мне правую руку, растопырив пальцы, между которыми тут же начало клубиться, набирая силу, какое-то заклинание. Он был так близко, что я во всех подробностях мог рассмотреть обломанные ногти с траурной каймой под ними. Ну, все.

– «Изо всех сил»!!!

И тут откуда-то сзади в меня ударил желтый луч. Индикатор

бодрости тут же прыгнул вверх, заполняя собой всю шкалу, а тело будто вывели из анабиоза: отбросив один из мечей, я ухватил второй обеими руками, и мощным тычком, с разбега в два шага, насадил на него некроманта, погружая клинок в тело по самую гарду.

Темный маг захрипел, изо рта, прямо мне в лицо вырвался смрадный выдох, а потом лайфбар некра потух, и он мешком с соломой опустился на землю, соскользнув с меча.

Я поднял второй меч, и, едва держась на дрожащих ногах, повернулся к товарищам. Увиденная картина меня безмерно порадовала.

Вся нежить, которую держал под контролем некромант, вышла из боя, просто опустившись на землю марионетками, у которых обрезали веревочки. У оставшихся же нескольких тварей шансов не было. Скуп несколькими ударами разделался с парой оставшихся врагов, Эллина парой метких выстрелов сбила последних гарпий на землю, где на них тут же набросились волчонок, пантера и спикировавший сверху ворон. Еще несколько секунд – и врагов больше нет. Вымученно улыбнувшись, я тяжело опустился на землю.

Послышались мягкие шаги, и я резко обернулся. В паре шагов от меня стоял смущенно улыбающийся Гиппократ. Я вспомнил желтый луч, так кстати восполнивший мне бодрость для последнего удара, и мои губы снова расплылись в улыбке. Полупет, говорите, да? Непись? А эта непись только что всех нас спасла, между прочим. Что на это скажете, а?

Но этот монолог был исключительно мысленным – говорить у меня сил не было. Я откинулся на спину, и лег на землю, глядя в черное, беззвездное небо Пади.

– Чего разлегся, болезный? Новую волну ждешь? Давай, отлечивайся – и вперед, – мое тело, будто повинуясь какой-то магической силе, резко взмыло в воздух. Однако никакой магией тут и не пахло – это просто подошедший Скуп одним движением поставил меня на ноги. Рядом стояла усталая, но довольная Эллина.

– Ну, хоть в чем-то ты прав. По крайней мере, мы тут прокачаемся. Только давай дальше без сюрпризов, хорошо? Если ты чем-то не угодил духам Семерых – скажи сразу, хоть будем знать, к чему готовиться.

Я вспомнил Вильгельма Отравителя в разрушающемся склепе и улыбнулся.

– Эй, эй, ты сейчас серьезно? – моя улыбка явно не понравилась эльфийке. – Я, вообще-то, пошутила.

– Все нормально. С духами Семерых мне пока пересекаться не

приходилось. Давайте найдем уже этот замок, завалим Высшего и пойдем домой. Что-то я уже устал.

Глава 17

В которой герои все-таки добираются до своей цели, слушают депрессивную музыку, а Герм несколько раз попадает впросак

До нужного места, в итоге, мы добирались на несколько часов дольше, чем планировали изначально. Благодаря моей «Смертельной ненависти» на нас не агрились только кустарники, и то – исключительно потому, что живых растений мы избегали. После еще двух стычек, подобных первой, тактику было решено изменить кардинально. Теперь мы крались, прячась, перебегая, перепрыгивая и переползая от укрытия к укрытию. В противном случае мы рисковали просто не дойти. И, когда я уже крыл Антона, зашвырнувшего нас бог знает куда, мы поднялись на очередной холм и внезапно оказались у цели.

Вампирский замок выглядел антуражно. Несколько башен, ажурные шпили, стремящиеся проткнуть небо своими остриями. Верхушки башен теряются в густом тумане, в котором то и дело мелькают перепончатокрылые силуэты всех форм и размеров. И над всем этим великолепием царит тьма. Как, впрочем, и над всей Падью.

Крепостной стены вокруг замка не было, было нечто вроде высокой изгороди, в которой, то тут, то там, зияли прорехи, достаточные для того, чтобы сквозь них протиснулся Скуп. А там, где протиснется Скуп, я, худощавый Гиппократ, безмолвной тенью следующий за группой, и изящная эльфийка вообще, как через ворота пройдем.

– Куда нам? – нарушил молчание орк. Я пожал плечами.

– Думаю, к главному входу.

– Угу. Тогда порядок следования такой: ты идешь впереди, высматриваешь ловушки и выдергиваешь на себя возможных врагов. Как только сагрил кого-то – пулей назад, прячешься за меня, пока я агро перетягиваю, потом помогаешь. Моб твой пусть сзади меня держится. Эллина со своим инстант-дамагом – чуть позади, прикрывает нас и выбивает нападающих, пока они скачут ко мне. Вопросы, возражения, пожелания? – Скуп внезапно взял роль лидера на себя, и я, если честно, ничего против не имел. Видно было, что у парня имеется игровой опыт, а я обычно игрок не командный, так что ему тут виднее, как действовать. Так и поступим.

Эллина тоже согласно кивнула, молчаливо соглашаясь со сменой лидера. Я вздохнул, обнажил клинки и направился к ближайшему пролому.

Как выяснилось, Скуп действительно очень неплохо придумал. Не успел я сделать шаг, как в моей голове буквально сирена раздалась: «Опасность! Опасность». Я тормознул, вернул назад ногу, которую практически перенес уже через пролом, и вгляделся в землю на другой стороне. Ха! А земли-то там и нету! Есть неплохая иллюзия, прикрывающая яму, дно которой утыкано острыми кольями.

Я покачал головой и направился к другому пролому. Здесь, вроде как, было чисто. Но я все равно не стал спешить, и сначала потыкал в грунт клинком. Убедившись, что передо мной не морок, я шагнул в пролом, аккуратно постучал по земле каблуком, и только после этого перенес на ногу вес всего тела.

Некогда двор замка был красив: живые изгороди, фигуры животных, выстриженные искусным садовником, фонтаны, плитка под ногами. С переходом же хозяина замка в его нынешнее состояние, следить за двором перестали. Изгороди разрослись и переплелись между собой, превратившись в настоящий лабиринт, плитка раскололась, фонтаны высохли, а кустарниковые звери, ветви которых давно никто не ровнял, превратились в каких-то растительных монстров.

Я аккуратно пошел по ближнему ко мне проходу в живом лабиринте. Сейчас я был само внимание, потому что где одна ловушка – там и другая. Антураж соответствующий, геймдизайнеры любят такие замки прямо нафаршировывать сюрпризами.

И я оказался прав. Едва заметив движение слева, я уже катился через правое плечо, разворачиваясь к нападающему, и готовясь уйти в тень или отскочить в сторону. Делать этого не пришлось. Нападающим оказался обыкновенный куст. Ну, точнее, обыкновенным он был для Пади. А так-то такие кустики не на каждом шагу встретишь.

Передо мной был куст-убийца, брат-близнец того, из которого я выручил неведомого рыцаря из дружины сэра Френсиса. Зазевайся я – и мою тушку, пробитую в десятках мест ветвями, уже затаскивало бы в центр кустарника. Конечно, меня бы освободили партнеры, но я уже видел, на что способны эти растения.

– Осторожно, тут куст-убийца, обходите стороной.

Убедившись, что Скуп и Эллина меня поняли, я двинулся дальше. Гиппократ следовал за нами, как привязанный.

Тишина над замковым двором стояла такая, что аж уши закладывало, и это серьезно давило на психику. Антошка неплохо поработал над локацией, теперь понятно, почему он стал Мастером квестов. Талант у парня. Если он еще и описание

оставлял своих данжей, было бы вообще прекрасно. Когда я решил выяснить, что нас ждет на уровне, Антон лишь развел руками и сказал, что не помнит. Дескать, давно локу создавал, забыл уже, а файлы потереть успел. Замечательно просто! Ну, делать-то нечего, придется проходить так, наугад.

Если честно, я думал, что нас начнут атаковать, едва мы ступим во двор, но пока что куст был единственным желающим посягнуть на наши жизни. С одной стороны, это радовало, с другой – навевало мрачные предчувствия. Ведь не зря же так нагнетается обстановка?

Еще пара минут – и я оказался на пятачке, окруженном изгородью и выстриженными фигурами, с давно пересохшим фонтаном в центре. И, едва я ступил в круг, образованный кустами, как откуда-то послышался перебор струн и голос, весьма заунывно тянущий очень подходящие к этому месту слова:

Ты помнишь блики солнца на куполах церквей
Роскошные дворцы твоих правителей
Фонтаны и мечети, знамена и дворцы
И люди Авалона – судьбы своей творцы…

Я заозирался, но найти источник звука не мог. Казалось, он быстро перемещается, появляясь то с одной стороны, то с другой. Голос, между тем, продолжал:

Но это было раньше, потом пришли враги
И гулко застучали о камень сапоги
Трупами придворных усеян каждый сад
И ты напоминаешь разверзнувшийся ад.

Скуп и Эллина догнали меня, и сейчас так же недоуменно оглядывались, пытаясь обнаружить певца. И, так же, как и мне, им это не удавалось.

И короля казнили, швырнув его в огонь
И люди отступили испуганной толпой
И вот огнем охвачен твой каждый дом и парк
Над высохшим фонтаном змеей клубится пар.

С каждой новой строчкой ощущение тьмы, безысходности и неотвратимого приближения чего-то плохого все усиливалось. А невидимый певец сменил ритм, и продолжал, теперь едва касаясь своего музыкального инструмента:

Разрушены серебряные башни
И нету живописных площадей
Дворцы увиты диким виноградом
И не ступает здесь нога людей…

С последними строками песни напряжение будто лопнуло, не выдержав, а из-за фонтана показалась человеческая фигура.

К нам неспешной походкой шел молодой мужчина в камзоле,

длинном плаще и с лютней, которую он нес на плече, перехватив за гриф. Он двигался неспешно, экономно, выверяя каждое движение, как будто ему невероятно жаль тратить энергию. Когда он подошел ближе, я заметил неестественную бледность его лица, и в голову стали закрадываться нехорошие подозрения.

– Что привело путников в такое отдаленное, забытое и покинутое всеми место? – да, сомнений быть не могло, это был именно тот голос, который едва не довел меня до самоубийства своей песенкой.

– Ищем приключений, развлечений и славы, – ощерившись, ответил орк.

– Хм. Приключения вы здесь отыщете наверняка. Славу – навряд ли. А что до здешних развлечений – не уверен, что они вам понравятся. Может, вернетесь назад, пока не поздно?

– Никогда не знаешь, понравится тебе что-либо, или нет, пока не попробуешь, верно? – стоял на своем Скуп. – Так что мы, пожалуй, останемся.

– Дело ваше, – пожал плечами певец. – Никто не в силах запретить вам остаться. Вот только не пришлось бы остаться здесь навечно.

– А вы, простите, кто, уважаемый? Ходите тут, жути песенками нагоняете, речами пугать пытаетесь… – вставил я.

– Жути нагоняю? – кажется, мужчина даже расстроился. – Простите, у меня не было такой цели. Просто я грустил вместе со своим старым замком.

– Вместе со своим замком? То есть вы – владелец этого места? – не выдержала Эллина.

– Совершенно верно. Простите мне мою неучтивость, я здесь совсем забыл, что такое хорошие манеры, и даже не заметил, что среди вас прекрасная дама. Позвольте представиться: граф Георг Кэвил. Владетель сих скорбных земель и ваш покорный слуга. Но, как вы сами сказали, вы пришли сюда не наслаждаться балладами о разрушенных городах и не обмениваться любезностями, так что, пожалуй, приступим!

И, прежде чем мы опомнились, граф отбросил лютню в сторону, взмахнул полой плаща, и издал леденящий душу вопль, в котором смешались азарт, радость и предвкушение предстоящей схватки с послевкусием горячей молодой крови, бьющей из разорванного горла.

– К бою! – рявкнул Скуп, окончательно входя в роль командира рейда.

Клинки со звоном покинули ножны, эльфийка отскочила в сторону, натягивая тетиву, а орк снял с плеча свой монструозный меч и крепко перехватил его обеими руками.

Откуда-то сзади ударил яркий белый луч, и я почувствовал, как мышцы мои наливаются силой, а разум – проясняется. Это в дело вступил Гиппократ, накладывающий баффы. Отлично! Помощь безмолвного целителя нам сейчас очень даже пригодится.

Когда плащ опал, графа под ним не было. Зато совсем рядом со мной мелькнула тень. Я инстинктивно отшатнулся в сторону, и вовремя: воздух в том месте, где я только что находился, разрезала когтистая лапа. Я отмахнулся клинком, и вампир – а кто же это еще? – взвыл от боли, а его лайфбар незначительно просел. Ха! Не зря я с алхимией заморочился. Не нравится антивампирский состав, да, клыкастый?

– Герм, в сторону! – заревел Скуп, и взмахнул своим огромным мечом, стараясь перетянуть на себя агро вампира.

Ему это удалось. Миг – и граф оказался позади орка. Вампирские когти замелькали со скоростью вертолетного винта, и немалый уровень жизни нашего танка начал уменьшаться.

Гиппократ, честно выполняющий свою работу, подскочил к Скупу, из навершия его посоха вырвался белый луч, растаявший в орочьей тушке. Здоровье крутящегося на месте и яростно ревущего орка сразу же пошло на поправку.

Воздух разрезал зеленый всполох, и вампир, выпавший из невидимости, покачнулся. Стрела Эллины была обработана каким-то алхимическим составом, что явно не понравилось графу. Я не стал терять времени, активировал «Удар из тени», переместился за спину вампиру, и заработал клинками. Рубящий, колющий, парализующий… Увлекшись, я уже начал проводить «Марионетку», как вдруг меня что-то ударило в грудь. Ощущение были такие, как будто я попытался грудью остановить скоростной поезд. Меня оторвало от земли и швырнуло в сторону на несколько метров. Вампир оскалил огромные желтоватые клыки, и одним чудовищным прыжком оказался возле меня, занося когтистую лапу.

«Вы оглушены. В течение трех секунд вы не можете двигаться»

Ну, по ходу, и все. Здравствуй, респ. Я не танк, здоровья у меня на то, чтоб выдержать такой удар, не хватит.

Но остальные, нужно отдать им должное, не спали. В спину вампиру вонзились, одна за одной, сразу несколько стрел, светящихся разными цветами, а потом на графа обрушился огромный меч Скупа.

Этого хватило, чтобы вампир, зарычав, переключился на орка, а я откатился в сторону, и на остатках бодрости переместился в тенях поближе к Гиппократу, который тут же

принялся меня отлечивать.

Как только шкала бодрости восстановилась, а лайфбар перестал тревожно мигать оранжевым цветом, я бросился на помощь к Скупу и Эллине. Им удалось наладить какое-никакое взаимодействие. Вампир был слишком быстр для танка, потому, когда ситуация приближалась к критической, эльфийка оттягивала агро на себя, а как только вампир кидался к дроу, в дело вступал Скуп. Чтоб хоть как-то компенсировать свою медлительность, орк призвал пета, и теперь облезлый волчонок путался в ногах у вампира, хватая того за щиколотки и вообще всячески мешая и отвлекая графа.

Я ворвался в свалку и с ходу обрушил на нежить град ударов, не забывая периодически менять позицию. Уклонение – это хорошо, но повторять свой недавний полет мне не очень хотелось.

И, кажется, мой вклад в слаженную работу двуручного меча и блочного лука, смог переломить ситуацию. С каждым ударом вампир становился все медленнее, а его шкала жизни, наконец-то, стала сдвигаться в красную зону, причем достаточно быстро. И это не могло не радовать.

Воздух гудел от взмахов двуручником, пел, рассекаемый стрелами Эллины и мягко вибрировал под чередой моих собственных ударов. Вампир хрипел и замедлялся. Волчонок тявкал и повизгивал. А лайфбар графа мерцал все интенсивнее. И, в тот момент, когда мне показалось, что удача на нашей стороне, а победа уже кокетливо выглядывает из-за кустов, прежде чем явить себя во всей красе, вампир взревел и крутанулся волчком. Внезапно налетевший порыв ветра разбросал нас в разные стороны и закрутился смерчем вокруг вампира, поднимая его в воздух. Граф, весь в изодранной одежде, с не успевшими регенерировать повреждениями, с почти отрубленной правой рукой и опустевшим практически до нуля лайфбаром, завис на высоте трех-четырех метров и развел руки в стороны. Ветер усилился: теперь он рвал одежду и трепал волосы, бросая в глаза пыль и мелкий мусор.

– Эй, ты куда, упырь мохнорылый! А ну спускайся, мы еще не закончили! – Скуп явно не ожидал от вампира такой подлянки, и, войдя в раж, жаждал продолжения. Вампир лишь хрипло расхохотался и прокаркал пересохшим горлом:

– Встретимся в замке! Если вы, конечно, до него доберетесь!

Хлопок в ладоши – и вампир исчез, а по периметру пятачка двора, на котором мы находились, затрещали кусты. Я, предчувствуя нехорошее, завертел головой по сторонам. И, да. Предчувствие меня не обмануло.

Фигуры из кустарника трещали ветками, потягивались, будто

просыпаясь от долгого сна, и расправляли крылья, превращаясь в четырех огромных нетопырей. Нет, физически они продолжали оставаться наполовину засохшими кустами, а вот форма их неуловимо менялась, очерчивая острые уши, перепончатые крылья и внушительные клыки. Происходило это на фоне завываний ветра и периодически доносящегося из замка безумного хохота мертвого графа.

– В круг! – крикнул Скуп, и я, не теряя времени, выполнил его команду. Мы буквально прижались спинами друг к другу, и, несмотря на эпичность момента и вскрывшуюся подоплеку поступков Алины, я ощутил некое волнение, оказавшись так близко к ней. Однако отвлеченные мысли быстро ушли на второй план, потому что растительные нетопыри начали атаку.

Летать магические твари не могли, что уже было большим плюсом. Однако они достаточно высоко прыгали, планируя на крыльях, сплетенных из наиболее зеленых ветвей с листьями, и наносили удары сверху. И удары эти, помимо прямого физического урона, еще и «радовали» дебаффами отравления. Ветви пробивали мою тонкую броню, и пытались пробить еще и драгоценную тушку. Пока у меня получалось их вовремя обрубать, но нетопыри все ускорялись, и отбиваться становилось все сложнее.

Я крутанулся на месте, широко размахнувшись, ударил одну из тварей по листвяно-ветвяной морде, и обрубил ветку, нашедшую слабое место в сочленениях брони Скупа. Тот благодарно кивнул, и занялся своей тварью.

Но, несмотря на то, что мы пока еще держались, становилось ясно, что это ненадолго. Слишком шустрыми были твари, и слишком толстый у них был лайфбар. Блин, ну должен же быть какой-то секрет, какой-то подход к этим уродцам!

Какая-то мысль, связанная с растительностью Пади, беспрестанно крутилась у меня в голове, но, чтобы поймать ее и додумать, мне нужно было хотя бы минутку посидеть и сосредоточиться. Вот только такой возможности у меня не было. Я продолжал крутиться, размахивать мечами, кувыркаться и отпрыгивать. Ни один из моих, вновь изученных, спецприемов на нетопырях применить не было возможности – банально потому, что эти твари пикировали на жертву, и, нанеся удар, тут же снова прыжком взмывали вверх, чтобы атаковать кого-то другого.

Я услышал яростный крик эльфийки, а потом что-то произошло. Один из нетопырей вдруг вспыхнул, и горсткой пепла осыпался на землю. Я не поверил своим глазам. По ощущениям, с кустарником биться выходило сложнее, чем с самим вампиром, а тут такое…

И тут, наконец, ускользающая мысль наконец-то оформилась, и я понял, что не давало мне покоя. Куст, из которого я выручал рыцаря! Точно! Он же именно так сгорел в секунды, как только его коснулся факел Истинного Пламени!

– Что ты сделала? – крикнул я эльфийке.

– Чего? – голос девушки срывался, она явно выбилась из сил и держалась только… Ну, да, в реальной жизни можно было бы сказать, что на морально-волевых, но здесь воля мало чего значила, так что держалась охотница только на остатках лайфбара, несмотря на лучи лечебного света, то и дело посылаемые Гиппократом. Кстати, и лучи-то уже яркость потеряли, стали из ярко-белых тускло-зелеными. Надо бы посмотреть, что там у нашего молчаливого друга в инвентаре осталось и снова загрузить его фиалами. Увы, но собственного возобновляемого источника энергии у хилера-НПС не было. Впрочем, иначе это вообще явный чит был бы.

– Чем в него выстрелила?

– Стрелой с начинкой из Истинного пламени!

Есть! Я так и думал!

Я ушел от атаки нетопыря кувырком, растворился в тенях и вышел за пределы агро-зоны мобов. Так, так, Истинное пламя…

В инвентаре лежали шесть факелов. Как хорошо, что они стоят копейки, и я не стал их продавать, чтоб освободить место! А ведь собирался!

Я достал один из факелов, активировал его, и ринулся в бой.

Первым под раздачу попал нетопырь, атакующий Скупа. Я сорвался в тени, вынырнул рядом с танком и просто и без затей ткнул факелом куда-то в скопление ветвей. В глубине души я сильно опасался, что эльфийка что-то напутала, и толку от этого не будет, но нет! Куст моментально вспыхнул, чтобы тут же опасть горсткой пепла.

– Скуп, держи! – я выхватил из инвентаря еще один факел и бросил его танку. – Брось меч, не поможет! Вот то, что надо!

Танк благодарно кивнул, и активировал факел. Дроу, зная теперь, что именно действует на мобов, переключилась на нужные стрелы – и через пять минут все было кончено.

– Фух, – я осмотрел поле битвы и покачал головой. Потрепали нервы твари, ничего не скажешь!

Скуп тяжело отдувался, но выглядел довольным.

– Я сначала подумал, что твой друг нас подставил, но нет. Похоже, мы сегодня действительно заработаем по «Ван Хельсингу».

– Ты о чем? – искренне удивился я.

– О том, что все пока проходит достаточно легко.

– Если это «легко», тогда лично я не представляю, что такое «тяжело», – искренне удивился я.

– Ты о чем? Шутишь, что ли? Не бывает Высших такого уровня! Настоящий Высший, которого ввели в игру разработчики, порвал бы нас, как Тузик грелку еще в самом начале.

– Хм. Так, может, это и не Высший вовсе?

– Нет, друг, – на лице орка расплылась жутковатая улыбка, выглядящая так, будто он залпом махнул целую пинту любимого орочьего напитка – забродившего пива из замшелого жбана, вместе с подсаженной для охлаждения лягушкой. – Это настоящий, всамделишний, реальный Высший вампир. Видел кусты? Магия! Обычным вампирам магия недоступна, даже самая примитивная!

– Ну, я рад, что ты доволен, – буркнул я, отгружая Гиппократу в инвентарь новые фиалы с восстанавливающим зельем и «энергетиками» для баффов. – Если все готовы, думаю, можно двигаться дальше?

Пока эльфийка проверяла стрелы, я решил, что неплохо бы и мне освежить алхимическое противовампирье масло на клинках.

– Осиновые не израсходовала? – орк подошел к дроу. Гигантский танк практически навис над изящной дроу, и со стороны они казались папой и маленькой дочкой на прогулке. Правда, сложена была дочка…гм… Не по-детски.

– Нет, конечно, – изогнула бровь охотница. – Что я, дура, что ли? Он же все равно регенерирует! Приберегу на финальную схватку.

– У кого-то обширные познания о вампирах? – скептически поинтересовался я.

– У тебя бы тоже были, если бы ты перед рейдом на форум заглянул, и мануалы почитал.

Уела, вот же пакость такая! Нет, что ни говори, но умная и красивая баба – это стремное сочетание. Видя милую мордашку обычно ничего особенного не ожидаешь, расставляешь хлебальник – и, в итоге, получаешь по нему, тем или иным способом. Вот как я, например. Как она меня охомутала красиво! Эх, все же не головой мужики думают, совсем не головой!

В замке, тем временем, что-то происходило. Грохотало, будто внутрь здания затащило грозовую тучу, окна без стекол озаряли багровые вспышки, время от времени слышался дикий хохот.

– Встречу нам готовит, – мотнула головой в сторону замка эльфийка.

– Ну, пусть готовит, че, – пожал плечами орк. – Пойдемте, сделаем так, чтоб ему стало не до смеха. Достал уже, хохотунчик клыкастый.

Мы повернулись и решительно двинулись в сторону главного входа.

Шли в том же порядке. Сначала я, «прощупывая» перед собой землю чутьем, и оглядывая складки местности на предмет новых врагов, за мной Скуп с мечом на плече, и замыкающей – дроу. В руках она держала лук со стрелой на слегка натянутой тетиве. На кончике стрелы тускло мерцало какое-то заклинание. Гиппократ держался чуть в стороне, готовый в любой момент поддержать бодрящим лучом.

Двери замка были массивными, двустворчатыми, из слегка подгнившего уже дерева, окованного полосами тронутого ржавчиной металла. Я внимательно оглядел двери на предмет возможных ловушек и, не найдя ничего подозрительного, толкнул створку рукоятью меча. Ничего.

– Закрыто, вроде. Испугался, что ли? – удивился я.

– Ну, покричи ему. Спроси, «а Георг сегодня выйдет?» – усмехнулась эльфийка. Над ухом послышалось фырканье орка.

– Чего смешного-то? – я, кажется, закипал. Это двое начинали вызывать у меня раздражение своими постоянными колкостями.

– Кроме того, что, судя по петлям, мой дорогой мастер-вор, дверь открывается наружу – ничего, – невозмутимо прогудел орк. Я с трудом подавил ругательство, и, не находись я в игре, обязательно покраснел бы. Хотя, может и покраснел, черт знает, со стороны мне себя не видно. Крайне уязвленный, я рванул створку на себя, и, забыв об осторожности, рванулся внутрь…

Чтобы опозориться в очередной раз.

Если бы не крепкая рука орка, я бы рухнул прямо в темнеющий перед входом пролом, не скрытый, кстати, никаким мороком. Дьявол, надо брать себя в руки, сколько можно лажать?

– Ну, и как мы будем перебираться через это? Есть идеи?

Я посмотрел на пролом. Широкий, не перепрыгнуть. Правда, вон там слева, кажется, виднеется узкий карниз. Если пройти по нему, аккуратненько, и поискать, например, в пиршественной зале, какие-нибудь доски, то вполне можно перекинуть их через яму, чтобы прошли орк и эльфийка. Кажется, придется дальше идти самому.

Едва я собрался озвучить свои соображения спутникам, как где-то на улице загудел ветер, вихрем ворвался в двери, и, подхватив всех троих, будто пушинки, швырнул вперед.

– Добро пожаловать в замок Кэвил! – раздался громогласный голос, и, под дикий хохот вампира, мы полетели в темноту.

Будем надеяться, внизу нас ждут всего лишь новые испытания, а не внеочередной полет на респаун.

Глава 18

Из которой мы узнаем, что убить Высшего вампира не так уж и легко, а также о пользе давно забытых, полученных в ходе случайного квеста, вещей.

– Все живы? – голос орка звучал глухо и хрипло. Неудивительно. Законы физики никто не отменял, несмотря на то, что мы находимся в игре, масса тела, помноженная на скорость падения, дает в итоге силу удара о изломанный каменный пол, в несколько раз выше, чем у нас с эльфийкой.

– Вроде бы, – сказать, что Эллина была веселой и жизнерадостной тоже было нельзя.

– Герм?

– В порядке.

– Это хорошо. Хотя я бы предпочел, чтоб ты убился, – буркнул Скуп. – Поведай нам, о, супервор, почему мы в очередной раз из-за тебя попадаем в ловушку? Ты же, вроде как, должен их легко различать, нет?

– Должен, – ответил я. – Только вот раскачка у меня сейчас немного в другую сторону. Уж извини, но сейчас я, вроде как, дамаг-дилер.

– Вроде как.

Я встал на ноги, и попытался оглядеться. Не вышло. Темень здесь, куда бы мы ни провалились, была кромешная. Достав из инвентаря факел Истинного пламени, я активировал его.

– Ну, хоть что-то полезное, – мрачно хмыкнул Скуп.

– Слушай, надоело уже, – я начал заводиться. – Что тебя конкретно не устраивает-то?

– Да если честно, то все нормально, – улыбнулся Скуп. – Привычка такая – бурчать.

– Тогда, если ты уже набурчался, предлагаю двигаться дальше.

Я осветил факелом узкий коридор, в котором мы оказались. Низкий коридор, пол, вымощенный каменными плитками, растрескавшимися и иногда опасно торчащими вверх, будто специально уложенными так, чтобы об них было сподручнее переломать ноги. А может, так и было. Чем были выложены стены, понять не удалось – под слоем копоти, плесени, а кое-где – странной, синеватой слизи, тускло светящейся в темноте, видно не было ровным счетом ничего.

– Предложение принимается. Давай, иди первым, я за тобой. Эллина прикрывает. Только, ради бога, не подстрели меня, – повернулся орк к дроу. – Здесь не очень много места для твоего

лука.

– Смотря для какого, – ухмыльнулась та. Ее огромный блочный монстр сейчас был убран за спину, а в руках она держала небольшой лук, напоминающий монгольский. Ну, да, типа оружие ближнего боя. Если скорострельность и убойность у него такие же, как у кочевников нашего мира, получается прямо вундервафля.

Взяв факел в левую руку, правой я потянул из ножен один из мечей. Черт, одной рукой сражаться будет не очень удобно. Где мое ночное зрение, спрашиваю я вас? Почему, собираясь в вампирский замок, я не озаботился никаким эликсиром, который дал бы мне возможность видеть в темноте? Очевидно же было, что придется шарахаться по подземельям. Балбес. Прав Скуп со своими подковырками. Не имеет значения, по какой ветке раскачан персонаж, опыта-то игрового у меня много. Думать надо, голова не только для того, чтоб в нее есть. Алхимия эта – сколько я бегал, чтоб изучить ремесло, а додуматься, что его мне может Антон преподать – не додумался. И даже овладев им, что я сделал? Антивампирский эликсир для смазывания клинка, и все. Сейчас-то метаться уже поздно, отсюда на аукционе не закупишься, а ведь вполне мог бы потратить немного игровой валюты на рецепты, ингредиенты, и не брел бы в темноте, сжимая одной рукой факел, а другой судорожно тиская рукоять меча, а спокойно бы шел, с двумя клинками, отлично видя в темноте и готовый к бою. Эх. Ладно, чего уж теперь. Поздно.

Коридор впереди плавно изгибался. Я, стараясь держаться посередине, и поглядывая под ноги, дабы не пропустить очередную ловушку, крался шагах в пятнадцати перед Скупом. Если кто-то выскочит – моя задача сагрить противника и быстро метнуться за широкую спину орка, который перетянет противника на себя, и успешно его упокоит. А если вдруг попрет орда – помогать танку по мере сил. Гиппократ держался позади, свечение его посоха тонуло в темноте, его практически нельзя было различить, но я знал, что спутник за спиной, в случае необходимости – поможет, и мне, как ни странно, становилось немного легче от этого.

Впереди, за пределами круга света, испускаемого факелом, что-то шевельнулось, и я замер. Показалось? Нет?

Я шагнул вперед, и тут же отшатнулся в сторону: из темноты, хрипло рыча, и источая трупную вонь, на меня бросилась сгорбленная фигура.

Крутанувшись вокруг себя, я ударил нечто клинком – он вошел в плоть с глухим чавканьем, словно в глину. Удар не только не умерил пыл нападающего, он, кажется, даже не нанес

ей никакого урона. И тут же я почувствовал острую боль в районе шеи. Ноги подогнулись, а интерфейс расцвел системным уведомлением:

«Внимание! Кровотечение! С каждой каплей крови вас покидает часть жизненной энергии!».

И еще:

«Внимание! Отравление! Вы отравлены трупным ядом! Каждую секунду вас покидает часть жизненной энергии!».

Твою-то мать!

Неведомая тварь обхватила меня обеими руками, и с чавканьем впилась в шею. Не имея возможности выдернуть засевший в ее теле меч, я сделал единственное, что мог в этой ситуации – ткнул факелом в затылок нежити – а учитывая отравление трупным ядом, ничем иным тварь больше быть не могла.

И, как выяснилось, я принял правильное решение!

Гнилая плоть тут же занялась жутковатым зеленым пламенем, и хватка ослабла – а в следующую секунду горящая тварь отцепилась от меня, метнулась в сторону и попала под меч Скупа, после чего, лишившись головы, рухнула на пол, где стремительно сгорела, превратившись в обычный, слегка пованивающий горелым мясом, труп.

Верный себе и своему предназначению Гиппократ оказался рядом. Несколько вспышек – и я почувствовал себя значительно лучше, надписи, предупреждающие о дебаффах, исчезли, а лайфбар прекратил движение в оранжевую зону.

– Спасибо, – от души поблагодарил я лекаря, забыв, что передо мной НПС. И – надо же – он мне кивнул в ответ, мол, ладно тебе, не стоит благодарности.

– Что это еще за хреновина? – Скуп ткнул мечом в труп нападающего. Я подошел ближе, и система послушно высветила:

«Несожженный, 29 уровень».

Несожженный? Что еще за Несожженный?

Я вызвал развернутую справку.

«Несожженные – нежить, низшие вампиры. В несожженного превращается человек, недопитый вампиром, если ему не отрубить голову и не сжечь останки. Несожженный движим одним инстинктом – ему необходима живая, теплая кровь для поддержания его не-жизни. А еще кровь – его единственный шанс взобраться по эволюционной цепочке и превратиться из ходячего трупа с уровнем развития ниже животного, в другую, более прогрессивную форму.

Поодиночке Несожженные не опасны, но, если вам не повезет нарваться на большое их количество в одном месте –

будьте крайне осторожны. Несожженные чувствительны к огню, для окончательного упокоения Несожженного, ему нужно отрубить голову, причем сделать это необходимо, когда Несожженный горит. Часто встречаются на развалинах разоренных вампирами деревень, также могут быть созданы Высшим вампиром специально для охраны замка».

Блин, ну Антон, ну, демиург недоделанный! Как можно было забыть о том, что практически все прохождение данжа завязано на использование огня? Это уже диверсия какая-то!

– М-да, – похоже, Скуп думал о том же. – Значит, так, ребятки. Герм, держи-ка факел наготове. Видишь тварь – тычь в нее и отбегай, я буду рубить. Эллина, у тебя остались зажигательные стрелы? Задача та же: видишь нежить – поджигаешь. Давайте поскорее уже отсюда выберемся, надоело мне по подвалу шляться.

Я кивнул и переложил факел в левую руку, правой крепче ухватив рукоять клинка. Поджигай и убегай – тактика отличная, но, боюсь, что Скуп в какой-то момент может и не успеть, и тогда рубить бошки Несожженным придется самостоятельно.

Коридор сделал поворот и внезапно расширился, превращаясь в средних размеров зал. Который мне сразу не понравился. Пол усыпан костями, подозрительно сильно напоминающими человеческие, в арках, расположенных в разных концах зала, клубится тьма. Куда ведут эти проходы? Кто из них может выскочить? А главное – куда теперь идти нам?

Всматриваясь в пол на предмет возможных ловушек, я аккуратно прокрался в центр зала. На первый взгляд, в зале все было нормально, кроме того, что ужасно смердело страхом и разложением, но мы это уже проходили. Проваливаться еще ниже желания нет абсолютно никакого. Отправься мы еще на «этаж» ниже, и выбираться придется совсем долго. А нам этого не надо.

Судя по реакции Скупа с Эллиной, им зал тоже не понравился. Очень уж он походил на арену. И кто нас тут мог поджидать – известно только создателю. Антону, то есть. Ух и накостыляю я пацану, когда вернусь в реал!

– Куда дальше? – эльфийка говорила вполголоса. Кажется, гнетущая атмосфера подземелья подействовала и на нее.

– Герм, проверь проходы. Нет смысла в каждый лезть толпой.

– Угу, – угрюмо кивнул я. Главный принцип хреновых сценаристов ужастиков класса «б» – разделить группу. Но не согласиться с орком я не мог – я сам и правда пройду быстрее и аккуратнее, чем если мы будем ломиться всей толпой. Так что, как мне ни хотелось остаться под защитой огромного меча танка, я заставил себя двинуться вперед.

Впрочем, далеко уйти мне не довелось. Раздался шум, приглушенное рычание, треск крошащихся под ногами древних костей, и в зал хлынули Несожженные.

Пять, десять, двадцать пять… Через несколько секунд стало не до счета. Недовампиры ломанулись к нам единой волной, хрипящей и воняющей, и понять, из скольких капель состоит эта волна, было невозможно. Да и ни к чему. Теперь нужно было сражаться и постараться не сдохнуть. Как всегда.

Первого Несожженного я ткнул факелом в лохмотья, едва скрывающие гниющую плоть на впалой груди, а когда тот занялся пламенем, движением с разворота снес ему башку. Второго, подобравшегося опасно близко, отпихнул ногой, обрубил тянущуюся ко мне кисть, а потом наотмашь хлестнул факелом по отвратительной морде. Эффект – чуть ли не как с живыми кустами-убйицами. Тварь сразу же занялась пламенем, заревела, и метнулась в сторону, уходя от моего удара. Убегая, Несожженный врезался в нескольких своих соплеменников, прущих на меня плечо к плечу и поджег их.

Эллина отскочила в сторону и наложила на тетиву сразу три стрелы. Так выстрелы нанесут гораздо меньше урона, да и точность оставит желать лучшего, но в этой кутерьме выцеливать врага ни к чему – куда не выстрели, попадешь в гниющую плоть. И урон не так уж важен, достаточно, чтобы Истинное Пламя хотя бы коснулось тварей. Выстрел, другой, третий – и вот уже в пещере практически не осталось темных углов, ее ярко освещали живые факелы, с воем носящиеся по залу и вносящие сумятицу в ряды врагов. От них занялись другие, и вскоре в зале практически не осталось не охваченных пламенем Несожженных. Терять время было нельзя – кто знает, как долго они будут гореть? А в справке говорилось, что убить Несожженного можно только пока он горит. Я ринулся вперед и принялся методично смахивать головы обезумевших врагов с плеч. Скуп не отставал: размахивая мечом, он за раз сносил по две-три головы. Выглядело это устрашающе: ни дать, ни взять, былинный богатырь, бьющийся с вражьей ратью. Вот только цвета богатырь был темно-зеленого.

Эллина, отступив на безопасное расстояние, выцеливала тех Несожженных, что оказались умнее собратьев и рыскали в стороне, стараясь не попасть в огонь. Их она методично поджигала одиночными выстрелами. Гиппократ пристроился рядом с ней. Никто из нас пока не получил ранений, и работы лекарю не было.

Через несколько минут все было кончено. Я сбил с ног последнего Несожженного, прижал его к земле ногой и резким движением перерубил позвоночный столб. Воцарилась тишина,

прерываемая лишь потрескиванием затухающего пламени. На периферии зрения мерцало уведомление о новом полученном уровне. Ну, все не так плохо, как казалось. Отбились, и достаточно легко, но страшно подумать, что было бы с нами, не окажись у меня в инвентаре факелов, а у Эллины – зажигательных стрел.

– Выкусили? – на роже орка блуждала довольная улыбка, он, кажется, был единственным среди нас, кто по-настоящему наслаждался игрой, а получение нового уровня для него значило гораздо больше, чем для нас. Ну, хоть кому-то здесь радостно.

– Герм, давай вперед, задание то же. Ищи выход из этих долбанных катакомб!

Я молча пошел к ближайшему проходу, по пути достав новый факел из инвентаря. Мало ли, вдруг там запоздавший недотруп в темноте блуждает?

Долго искать выход не пришлось. Я почувствовал, как откуда-то спереди потянуло сквозняком. А через минуту увидел широкую лестницу, ведущую наверх. Пройдя пару пролетов, я убедился, что она не заканчивается провалом и вернулся за товарищами.

– Значит, так. Давайте, отлечиваемся, проводим ревизию имеющегося добра и отправляемся драть задницу графу Кэвилу. Мне не терпится покончить с этой сволочью! – Скуп был полон энтузиазма. Я этот энтузиазм не разделял, но покончить со всем мне хотелось не меньше, чем орку. А может быть и больше. Потому спорить я не стал. Забравшись в инвентарь, я разыскал нужные ингредиенты, смешал их и пополнил запасы антивампирского состава для нанесения на клинки. Система отозвалась на это действие, прибавив мне единичку к мастерству алхимика.

Эллина копалась в своем колчане, сортируя стрелы. Ну, верно, Кэвил – вампир, и лучше всего против него действуют осиновые стрелы. Хоть они и не наносят ему такого урона, как низшим вампирским формам, тем не менее бонус к урону у них имеется. А нам сейчас понадобится все, что может помочь в схватке с хозяином замка. Не стоит забывать, что он, все-таки, Высший вампир, пусть и недоросль по уровням.

Я закончил наносить состав на мечи, и выпрямился.

– Я готов.

– Я тоже, – Эллина закончила сортировать стрелы и снова вооружилась большим луком. Ну, логично: урон от него повыше должен быть. Гиппократ молча сжимал свой посох, но вид у него был донельзя решительный. Ну, или мне так казалось.

– Раз готовы – значит, пошли. Нечего тут рассиживаться.

***

Дальше шли, ежесекундно ожидая очередного подвоха, шарахаясь от каждой тени и прислушиваясь к каждому звуку, но беспокойство было напрасным. То ли замок Кэвил пока усыплял бдительность, прежде чем вывалить на нас очередное ведро с помоями, то ли и действительно основные неприятности остались позади. Ну, как основные? Поединок с графом еще только предстоит, но, может хотя бы с его приспешниками мы больше не встретимся?

Больше всего было похоже на второй вариант. Идя по лестнице, мы, то и дело, слышали безумный хохот Высшего вампира, но бросаться на нас пока никто не спешил.

Первый этаж представлял собой сплошные руины. Добравшись до еще одного провала в полу, мы посовещались, и решили, что ловить здесь нечего, нужно подниматься выше. Да и хохот графа будто бы отдалился – хотя эхо в древней постройке было таким, что точно определить источник звука возможным не представлялось.

Вернувшись к лестнице, мы продолжили восхождение. И, едва ступили на второй этаж, как все вокруг внезапно преобразилось, будто мы телепортировались в какое-то другое место.

Вспыхнули факелы, висящие на стенах, звук шагов украл появившийся из ниоткуда роскошный ковер.

– Кажется, к нашему приходу готовились, – задумчиво проговорила Эллина. Скуп длишь хмыкнул.

Мы продолжили путь, правда, двигались теперь еще медленнее. Отчасти – из все той же осторожности, отчасти оттого, что не могли отказать себе в прихоти поглазеть по сторонам. А поглазеть здесь было за что.

Перед каждой аркой стоял полноразмерный рыцарский доспех, сияющий сталью и пестрящий плюмажем, на стенах висели картины и гобелены. Из замка куда-то пропал запах сырости и затхлости, казалось, что из сырого и мрачного замка Кэвил в Пади мы попали в один из дворцов Крайта, будто телепорта не заметили. Но нет, мы по-прежнему были в замке Высшего вампира, и потому расслабляться не стоило.

Еще пара минут пустого топтания ковров – и мы оказались в большом зале, при взгляде на который так и просилось на язык слово «тронный». Но «тронный» – это, наверное, про королевские замки. Или у всяких графов-герцогов-баронов, если у них были наделы и челядь, тоже тронный зал имелся? Наверное, имелся. Я бы, если бы был бароном, хотел бы себе тронный зал. Тронный зал – это статус. Как МакБук Про или иномарка в реальном мире. И пофиг, что в кредите, зато – есть. Тьфу, о чем я думаю?

Трон в зале и правда был – так что догадки насчет тронного

оказались верны. Больше не было ничего. Практически. Лишь уже привычная деталь интерьера – доспехи – были расставлены на постаменты по периметру зала. Я вспомнил доспехи в склепе Отравителя и поежился. Не хотелось бы, чтоб сейчас на нас накинулось два десятка железных болванчиков. Но нет. Латы были недвижимы. Хотя какой-то металлический звук слышен-таки был. Противный такой, за самую душу дергающий.

Источник звука не заставил долго себя ждать. Из-за помоста трона вышел граф Кэвил – без плаща, в коротком камзоле. Правой рукой в латной рукавице граф держал за рукоять огромный меч – не меньше, чем у Скупа. Он не стал утруждать себя, взваливая оружие на плечо – он просто тащил его за собой. Именно клинок, волочащийся по каменному полу, издавал противный звук. Выглядел граф с мечом, размером едва ли не в его собственный рост, достаточно гротескно, казалось, что он его и поднять-то не сможет, особенно – с таким субтильным телосложением. Но не стоит забывать, что мы в игре, а Кэвил – высший вампир. В общем, не о том я снова думаю, совсем не о том.

– Ну, дамы и господа, я крайне рад, что вы добрались в добром здравии, – граф был сама любезность, и ни капли не походил на ту ужасную тварь, с которой мы схлестнулись на лужайке. Будто и правда местечковый владетель встречает добрых гостей.

– Думаю, можно приступать, – Кэвил улыбнулся, и вдруг, взмахнув мечом, как легкой тростинкой, одним прыжком оказался возле орка.

Два гигантских меча сошлись со звуком кремлевских курантов. Причем Скуп едва успел подставить клинок под удар графа. Тот легко отклонил блок, и нанес новый удар. На морде орка отпечаталось удивление.

Не дожидаясь, пока Кэвилу удастся пробить защиту Скупа, я нырнул в тени и вывалился из них за спиной графа, проведя серию быстрых, коротких ударов. Для спецатак сейчас не время, они слишком долго восстанавливаются, нужно, для начала, хотя бы счет размочить.

Закончив атаку, я кувырком ушел в сторону – и вовремя. От мощнейшего удара, обрушившегося на то место, где я только что стоял, из гранита полов во все стороны брызнула каменная крошка. Пропела стрела, еще одна – в бой вступила Эллина. Скуп воспользовался тем, что Высший отвлекся, и нанес чудовищный удар мечом, начисто снесший один из десяти сегментов лайфбара графа. Это меня воодушевило, и я решился на новую атаку. «Удар из тени», парализующий удар» – отлично, граф замер, и Скуп снова размахнулся мечом. Вжух! Еще один сегмент графского

лайфбара будто ветром снесло! Кажется, мы все же сыгрались с ребятами!

Выстрел, выстрел, выстрел – никогда бы не подумал, что можно с такой скоростью выпускать стрелы из огромного блочного лука! Эллина металась по залу, стараясь выцелить наиболее уязвимые места Высшего и стреляла прямо на ходу! Без промахов, прошу заметить! В спину графа вонзилась осиновая стрела, следом за ней отправилось что-то со следами стихийной магии, а завершила серию горящая стрела. Граф замедлился, стихийная магия с одной стороны сковывала его льдом, а с другой – жгла огнем. Кэвил сосредоточился на парировании ударов Скупа, и я, воспользовавшись моментом, разрядил ему в спину арбалет, после чего рванулся вперед, активировав «Изо всех сил».

Еще два сегмента жизненной шкалы графа погасли, а Скуп, подгадав момент, мощным ударом снес третий. Половина! Мы погасили пять из десяти отрезков лайфбара графа!

Однако радость оказалась преждевременной. Кэвил поднял голову, из его рта вырвался дикий рык. Нет, не рык, рев! Граф, уже упавший на одно колено, ударил кулаком в пол, и замок дрогнул.

Ударом магии нас расшвыряло в разные стороны, ощутимо просадив лайфбары. Тут же вскочивший ванькой-встанькой Гиппократ принялся экстренно нас отлечивать. А мы во все глаза смотрели на метаморфозы, происходящие с графом и… Замком.

Лицо Кэвила исказилось, превратившись в маску из лавки ужасов, жилы натянулпсь так, что, казалось, вот-вот прорвут разом огрубевшую и потемневшую кожу. Изо рта превратившегося в пасть, полезли огромные, желто-коричневые клыки, а руки, изменившиеся и больше похожие на звериные лапы, обзавелись не менее огромными когтями. Одежда, распираемая бугрящимися мышцами, изветшала и полопалась, явив сегментарный, выпирающий хребет, переходящий в самый натуральный хвост, ноги искривились, изогнулись, превратившись в…. Про звериные лапы я уже говорил, да? Как апофеоз, за спиной графа развернулись два широких, перепончатых крыла. В считанные минуты милейший граф Кэвил, наверняка сразивший наповал своей внешностью и манерами не одну даму на светских приемах, превратился в жутковатый гибрид летучей мыши, гарпии, какими их обычно ваяют на фасадах готических зданий, и странной рептилии.

Перемены, происходящие с тронным залом, были едва ли не разительнее перемен, произошедших с графом. Во все стороны от того места, куда ударил кулак графа, поползла тьма, покрывая

гранит полов толстым слоем плесени, превращая роскошные ковры в моховые лужайки. Стены покрылись разводами, а рыцари у стен… Рыцари у стен обернулись ямами, заполненными кипящей и пузырящейся жидкостью, очень напоминающей кровь. Неизменными остались только факелы, бесстрастно освещающие всю отвратительную мерзость гнезда Высшего вампира.

– Твою-то мать…. – пробормотал Скуп, и я мысленно его поддержал. Выглядело все это крайне внушительно.

Но самый большой сюрприз ожидал нас, когда метаморфозы завершились. Взмахнув крыльями, тварь поднялась к куполообразному потолку замка, издала гортанный крик, и из ям с кровью прямо в нее ударили мощные, тугие потоки. Тварь купалась в крови, а ее лайфбар медленно, но верно, заполнялся снова.

– В бой! – проорал Скуп, и ринулся вперед. Эллина встала на колено, и натянула тетиву. Выстрел, еще один! Тварь мотнула головой, но не прекратила насыщаться. Блин, ну мы и вляпались!

Наконец, лайфбар оказался заполнен полностью. Что-то довольно прорычав, тварь сложила крылья и спикировала на Скупа.

Я метнулся в тени. Черт знает, выросла ли сила Высшего, перешедшего в свой истинный облик, но помощь Скупу точно не помешает. Даже если силы твари остались на том же уровне, что она нам демонстрировала на лужайке, помощь нашему танку явно не помешает. Вперед! «Удар из тени», колющий, рубящий, еще, еще!

Я чудом успел отскочить в сторону, и кончик хвоста, увенчанный острым костяным набалдашником, просвистел в считанных сантиметрах от моего лица. Вампир начал разворот, намереваясь расправиться с досаждающей мелочью, но прямо в голову ему прилетела стрела Эллины. Дроу использовала осину, и то место, куда попал наконечник, вспыхнуло голубоватыми язычками пламени.

Скуп, оправившись от полученного удара, прыгнул вперед, и нанес мощный колющий удар вампиру в мягкое подбрюшье. Я атаковал со спины, пытаясь рубить по сухожилиям. Интересно, сейчас уже пришло время для спецатак? Незамеченный удар крылом отшвырнул меня назад, я с трудом встал на ноги, обещая себе быть осторожнее: еще одна такая подача – и я труп.

Гиппократ среагировал моментально. Луч – и лайфбар ползет вверх. Отлично! Снова кувырок в тень, несколько ударов, отскок назад…

Эллина нашпиговывала вампира стрелами, постепенно превращая его в крылатого ежа. Огненные, ледяные, осиновые,

отравляющие… В углу интерфейса строчки дебаффов, заработанных Высшим, сменяли одна другую с невероятной скоростью. Но, при этом, тварь даже не особо замедлилась! Тряхнув головой, я снова кинулся в самоубийственную атаку.

Орк призвал пета, пантера Эллины также плясала вокруг твари, я активировал Хуги. Да, перевеса в бою это не принесет, но зато петы, хотя бы поцарапав этого гребаного дракона, «отметятся» в бою и получат свою часть опыта. А, учитывая разницу в уровнях, для них она будет весьма и весьма существенной. Стратегическое мышление, ага. Выпустив ворона, следить я за ним перестал: не до того было. Слишком уж я был сосредоточен на том, чтоб нанести монстру как можно больше урона, и не слиться самому при этом.

Я даже не заметил, как мы снова добрались до критической отметки: лайфбар Высшего, растуды его через коромысло, опять опустился практически до половины. Издав дикий боевой клич, я обрушил на тварь оба клинка, с другой стороны в него врубился Скуп. Тварь дернулась, заревела и нас снова расшвыряло в стороны.

Глядя, как вампир поднимается к потолку и принимает кровавые ванны, я едва не заплакал. Ну, блин, ну как так опять? Уж сколько мы его рубим – а все зря! Да, это игра, да, это босс и так и должно быть, но, черт, обидно как! Осилим мы вообще тварь эту? Может, все-таки нас как-то маловато для такого рейда?

– Соберитесь! – прорычал Скуп. – Атакуем сразу, как только он приземлится!

Угу. Атакуем.

Воспользовавшись передышкой, я обновил антивампирский состав на клинках. Интересно, он хоть помогает? Эх-х-х…

Я мысленно прикидывал свои действия, когда тварь приземлится, но Высший спутал нам все карты. На этот раз он не стал бросаться ни на кого из нас. Тварь сделала под потолком полный боевой разворот и спикировала на Гиппократа!

Взмах когтистой лапы – и головы бедного лекаря-НПС отлетела в сторону. Всего один короткий миг – и мы остались без поддержки! Но думал я вовсе не об этом. Если честно – я вообще не думал. Меня затопила черная, первобытная, звериная ярость. Эта мразь посмела убить моего верного боевого товарища, моего спутника! Ненастоящий? Да пошли вы все!

В диком прыжке я взвился в воздух, обрушивая на вампира мечи. Клинки вспахали шкуру, я съехал вниз по вампирскому телу, оставляя за собой две кровавые борозды, а едва ноги коснулись пола, я опять перешел в атаку. Руки замелькали с невообразимой скоростью, а урон от моих ударов будто бы даже

увеличился.

«Вы впали в боевое безумие! Наносимый урон увеличивается в два раза!»

Да, детка!

Сейчас «Боевое безумие» было не метафорой и не навыком. Сейчас я действительно превратился в берсеркера, коим движет только одно желание: убивать. Сломайся сейчас мои мечи – я буду рвать Кэвила зубами, драть нечисть ногтями! Главное – убить мерзкую тварь!

– Герм, осторожно! – кажется, это был Скуп, не разобрать. Хотя, какая разница? Удара когтистой лапы, снесшей мне половину лайфбара, я все равно не заметил. Перед глазами метнулись строки, оповещающие о полученных дебаффах:

«Дебаф третьей степени – «Кровотечение». Каждую секунду вы теряете 5% жизни»

«Дебафф второй степени – «Оглушение». Ваши чувства притуплены, скорость снижена»

«Дебафф третьей степени: паралич. В течение пяти секунд вы не сможете двигаться».

Отлично. Кажись, приплыли. У меня и так здоровья всего ничего осталось, а с такими дебаффами ничто не помешает Кэвилу расправиться со мной. И верного Гиппократа, что мог бы отлечить и снять дебаффы, нет. И в ближайшее время он не появится.

– Эй! – Эллина козой скакнула вперед и взмахнула рукой. Из ее ладони вырвалось призрачное сияние, на лету раскрывающееся в полупрозрачную, серебристую сеть. Сеть оплела Кэвила, уже занесшего надо мной лапу, резко уменьшилась в размерах и обтянула тело вампира, становясь все материальнее и ярче. Через секунду бывший граф уже орал не своим голосом: похоже, Эллина задействовала магическую антивампирскую ловушку, которая не только задерживает жертву, но и наносит ей немаленький урон!

Скуп, воспользовавшись моментом, подскочил к вампиру и принялся пластать его мечом. Удар, еще один, удар сверху, колющий удар!

Но мы снова не успели. Действие ловушки закончилось, Высший вскинул отвратительную морду, и, издав крик, разорвал призрачную сеть на части. Взмах хвостом – и подобравшаяся слишком близко Эллина летит в сторону, а ее полоса жизни тревожно мигает красным. Хлопок крыльев, взмах лапами – и Скуп оседает на пол, с теми же симптомами и диагнозам. А гигантская то ли гарпия, то ли летучая мышь, то ли вообще существо из какого-то другого, неведомого нам плана, медленно поднимается вверх, чтобы снова искупаться в крови, восполнить

силы и довершить начатое. Мы не смогли. Факт.

Я с ненавистью смотрел на бьющие в вампира струи, и искренне желал, чтобы кровь внезапно превратилась в серную кислоту, или, на худой конец, в сильнодействующий яд. Но увы, чудес не бывает. Или… Что за мысль вертится в голове? Кислота, яд… Яд???

Из последних сил приподнявшись, я поковылял к ближайшей яме. На том, что крутилось у меня в мозгу, не хотелось заострять внимание даже мысленно. К черту, сглажу еще. Хоть бы получилось, хоть бы получилось, хоть бы получилось…

Я добрался до ямы, когда у купающегося в крови вампира начал заполняться последний сегмент лайфбара. Блин, у меня осталось буквально несколько секунд. Так, инвентарь, где оно, где оно? Вот!

Я торжествующе выдернул из подсумка Темный Жезл Вильгельма Отравителя и ткнул его в яму с кровью.

В первую секунду мне показалось, что не произошло ровным счетом ничего, что я просчитался, и сейчас нам всем крышка. Но это только в первую секунду. Потом кровь потемнела, от нее пошел резкий гнилостный запах, а еще через секунду Высший заорал странным голосом, не походившим ни на гортанный клекот твари, ни на рев трансформирующегося Кэвила, ни на его приятный баритон.

Я обернулся – и лицо мое расплылось в улыбке.

Тело монстра, в которое бил измененный Жезлом поток крови, корежило. Кожа пузырилась и лопалась, из дымящихся язв текла темная жидкость. Лайфбар пустел, сегмент за сегментом. Тварь уменьшалась в размерах, снова превращаясь в графа Кэвила – с обожжённым лицом, кровоточащими ранами и телом, покрытом дымящимися струпьями. Вот отвалились кожистые крылья, и Высший вампир, корчась, рухнул на пол.

Эллина, подволакивая ногу, подошла к орущему графу, и потянула из колчана осиновую стрелу. Я, хромая не меньше, а, может быть, еще и больше дроу, приблизился и ударом ноги перевернул Кэвила на спину. Эллина тут же перехватила стрелу, и вбила импровизированный кол твари, бывшей когда-то графом, в спину. Подоспевший же Скуп одним ударом меча отделил голову вампира от тела, мощным пинком отправил ее куда-то в темноту и смачно плюнул на тело, занимающееся голубым пламенем.

– Трижды плюну на могилу, до свиданья, милый, милый… – фальшиво пропел я, и тяжело опустился на пол.

– Бы-вай, – подпела эльфийка.

Скуп ошалело смотрел куда-то внутрь себя. Интерфейс, ага.

«Ван Хельсингу» радуется. Круто же, ага.

– Ребят… Ребят, мы его сделали! – морда орка озарилась широкой улыбкой.

– Ага, – только и сказал я. – Сделали. Сразили дракона. Красавиц-принцесс не предвидится, а вот сокровища прилагаются, – и я мотнул головой в сторону трона, по обе стороны которого стояли большие сундуки.

– Я иду смотреть! – воодушевился наш танк, и заковылял чахнуть над златом. Однако не дойдя до цели, он что-то заметил и резко свернул в сторону. Я же, вспомнив о том, зачем, собственно, мне нужно было биться с Высшим вампиром, приблизился к телу, извлек из инвентаря колбу с деревянной крышкой, и аккуратно собрал несколько темных сгустков. Интерфейс услужливо подтвердил, что в колбе именно то, что мне нужно – Эссенция из высшего вампира. То, во что превращается вампирская кровь после его гибели. Отлично.

– А ты чего не идешь добром любоваться? – покосился я на Эллину, так и стоящую рядом.

– Успею. Я не за этим сюда пришла, ты же помнишь? – ухмыльнулась дроу, и мое настроение резко испортилось. Помню, как же. Я хотел было что-то ответить, но меня прервал вопль Скупа.

– Герм!!! Ге-е-ерм!

Орк, расставив руки в стороны и отбросив свой гигантский меч, надвигался на меня с каким-то очень странным выражением на зелено-коричневой морде. Я, признаться, малость даже струсил. Что это он удумал? Настолько плохо все, что даже мечом меня рубить не желает, разорвать голыми руками хочет? Ему это вполне под силу.

– Герм! Герм, мать твою, засранец, иди сюда! Иди сюда, я тебя обниму!

Фу, черт, что происходит вообще?

– Эй, ты чего? – робко поинтересовался я.

– Вампирский меч! Меч Кэвила! Вампирский, мать его, двуручный меч-кровопийца! Моего уровня! И без привязки к расе! Меч, не завязанный на вампира, на Высшего, мать его так, вампира! Редчайший, чтоб тебя, артефакт! Эпик, понимаешь? И он… Он теперь мой!!! Да еще и «Ван Хельсинг» есть! Герм, ты вообще красавчик!

Я перевел дух. Я уж было подумал, что все совсем хреново, а оно вон чего!

И тут у меня затренькало оповещение о входящем сообщении. Звуковой сигнал я оставлял только на одного человека – Антона. Что там у него стряслось?

Я активировал мессенджер и удивленно распахнул глаза. Это было не простое сообщение, а входящий видеозвонок. Что могло такого случиться, что он по видео звонит?

Достав из инвентаря хрустальный шар, призванный помирить высокие технологии с игровым антуражем и заменяющим окно мессенджера, я ответил на вызов.

– Дан, ну что там с Эссенцией? – парень выглядел озабоченным. На заднем фоне у него гремел гром и сверкали молнии.

– Есть Эссенция, – самодовольно ответил я.

– Лови портальный свиток в сообщении, и пулей сюда! Тащи с собой своих ребят! У Гарта проблемы! Нужно начинать прямо сейчас.

Я выругался и кивнул. Антон разорвал связь.

Переведя дыхание, я посмотрел на Скупа и Эллину. Девица точно пойдет со мной, это ее обязательно условие участия в пати на Высшего, не за «Ван Хельсингом» же на самом-то деле она сюда приперлась. А вот Скуп… Как его убедить отправиться в еще один рейд? А если ему домой надо вот прямо сейчас? Ладно…

– Так, ребят, – нерешительно начал я. – Тут тема такая…

– Какая? – Скуп внимательно посмотрел на меня.

– Есть маза сгонять в еще один рейд, и выхватить крутую ачивку. «Первопроходца». Но на подробности нет времени, и идти надо прямо сейчас. И, да, там с нами будет полноценный маг. Человек.

Мне показалось, или Гиппократ укоризненно шелохнулся в своем обиталище?

– Слушай, дружище, с тобой – хоть на край света! А если там еще такие ништячки завалялись…

– По ништячкам точно не знаю, но не обидим. Только это… Там часов на пять минимум. И действительно нужно прямо сейчас.

– Да без вопросов! Куда идем-то?

– Хрен его знает. Мне портальный свиток передали с координатами. Куда-то да идем.

– Обожаю сюрпризы. Надеюсь, там хотя бы мобы нашего уровня?

– Ну, должны быть. Так что, идем?

– Идем!

Все складывается неплохо. Кажется, Скуп и правда маниакальный геймер. Ну, тем лучше. Черт, как же предупредить Антона насчет Эллины? Или… Нет, не буду предупреждать. Буду действовать согласно заранее заготовленному плану. Эльфийка чуть пониже меня уровнем, должен справиться. К черту,

разберусь. Надо идти к Антону. Я достал портальный свиток и активировал его. Часть стены замка исчезла, а на ее месте появилось темное зеркало портала.

– Свиток один, групповой! Дайте руки!

Орк и Эллина ухватились друг за дружку, я вцепился в огромную лапищу орка, и коснулся портала. Чпок – и меня втянуло внутрь, закружило и бросило на землю. Чтобы тут же оглушить раскатом грома.

– Всем привет! – послышался голос Антона. В игре он был ниже и взрослее, слышать его было странновато.

– Готовы, готовы, – пробормотал я, поднимаясь с земли.

– Тогда давай Эссенцию и отойди в сторонку. Начинаем!

Глава 19

В которой героям приходится несколько раз начинать сначала, а потом происходит нечто совсем непонятное.

– Эй, погоди минутку! Быть может, мы хотя бы для начала познакомимся, и ты расскажешь, что нам предстоит сделать?

Эллина выступила вперед, и лицо Антона – а точнее, его игрового аватара, мага по имени Селлур, как-то странно изменился. Я усмехнулся. Знакомый эффект, да. Правда, хочется надеяться, что у меня в момент первого знакомства с Эллиной рожа была не такая идиотская. Все же мне не шестнадцать. Антон сглотнул, и, глядя эльфийке куда-то ниже подбородка, пробормотал:

– Ант… Селлур. Очень приятно.

– Эллина. Взаимно, – дроу изобразила нечто вроде книксена, от которого вырез кольчужной рубахи стал еще больше, а Антона едва не хватил удар. Искренне опасаясь за психическое здоровье парня, от лица которого в вирткансуле сейчас, наверное, отхлынула вся кровь, устремляясь совсем в другое место, я пихнул эльфийку в бок.

– Селлур, познакомься – это Скуп, наш танк. Скуп, это Селлур, наш маг. Он же, по совместительству, Мастер квестов, создатель замка Кэвил.

– Воу, невероятно рад знакомству! Дружище, ты создал просто офигенное приключение! Даже круче, что гайд по прохождению не дал, не люблю читерить, да и эмоции были бы совсем другими!

Орк стиснул своей ручищей руку Антона, от чего тот несколько изменился в лице, на этот раз – от боли. Хвала вампирскому мечу, наш танк был на седьмом небе от счастья и готов был идти за Антоном куда угодно. Ну, хоть здесь все в порядке.

– Да… Герм, что у тебя с уровнем?

Точно, уровень! Я, если честно, уже и забыл о прокачке. А ведь для успешного прохождения квеста это важно!

Тааак, что тут у нас? Есть!

Я, улыбаясь, посмотрел на Антона.

– Пятьдесят один!

– О, нормально поднялись. Одиннадцать уровней навернул?

– Как видишь. Вампир почему-то оказался выше уровнем, чем ты обещал?

– Да? Подрос, шельмец, – увидев мое перекосившееся лицо, Антон-Селлур замахал руками.

– Ладно, ладно, он изначально такой был. Но, ведь скажи я об этом сразу, ты бы не согласился идти, верно?

Моя рука непроизвольно легла на рукоять клинка. И тут же что-то ударило по плечу, да так, что я аж присел. Скуп. Хлопнул меня своей ручищей так, что система чуть не расценила это, как входящий урон.

– Да ладно тебе, все хорошо, что хорошо кончается. В конце концов, мы же его сделали, верно?

– Верно, – выдохнул я.

– Ну, вот и расслабься. Лучше займись распределением очков, чтоб стать сильнее и круче к моменту встречи с неведомым. Или, все-таки, с ведомым? Селлур, ничего рассказать нам не хочешь? Куда идем-то?

Антон вздохнул.

– Ну, слушайте. Все вы наверняка слышали про Альвиору, так? Еще на этапе выбора персонажей?

– Ну, допустим. Но это же так, игровой лор, не более. Красивая сказка, легенда. Как Андерлэнд или Гоблинтаун.

– Не совсем. Изначально разработчики планировали ввести эти локации и готовили глобальные ивенты под их открытие. Но потом от Альвиоры решили избавиться. Альвы и так слишком имбалансные ребята получились, а если дать им свою родину – они станут еще круче и начнут нагибать других игроков. Потому Альвиору решили в дело не запускать. Но они сильно напортачили, и не стерли локацию, а только, так сказать, разрушили все мосты. А ко мне в руки попал диздок, в котором описывалось, как найти Альвиору – грубо говоря, описание того самого разрушенного моста. Я воссоздал квест, ведущий к открытию портала, и сейчас нам предстоит его пройти. Я не уверен на сто процентов, что все получится, но почему бы не попробовать?

Парень врал и не краснел. Правильная тактика, полуправда всегда лучше откровенной лжи. Но, черт побери, где он этот портал открывать-то собрался?

Я, наконец, огляделся, и увиденное мне не понравилось. Мы находились где-то высоко в горах, на каменной площадке, раскинувшейся у огромной скалы, уходящей вверх, насколько хватало взгляда. Ниже площадки плыли облака – и я осознал, НАСКОЛЬКО высоко мы находимся. Ух, вот это Антошку занесло.

– И что нас там ждет?

Антон пожал плечами.

– Сущая ерунда. Путь в Альвиору скрыт глубоко в скалах, он оказался там после того, как Семеро пробудили зло и вызвали Магический шторм, чтобы все это дело исправить. Дорогу в

страну альвов охраняют скелеты – мечники и лучники, арахниды, еще всяческая мелкая срань, а у портала нам придется встретиться с духом одного из Семи – во время Магического шторма его закинуло сюда. Он умер, а его злобный дух с тех пор охраняет путь в утерянную локацию.

– И правда сущая беззделица, – в тон Антону ответил Скуп. – И с кем же именно из Семи нам придется иметь дело?

– Ингрэм Стихийник.

– Ну, да. Совсем фигня. А отказаться еще можно?

Антон недоумевающе посмотрел на Скупа. Орк постоял еще несколько секунд с испуганной рожей, а потом расхохотался, да так, что гром, периодически гремевший в тучах где-то под ногами, показался сущей безделицей.

– Да ладно, парень, расслабься! Я с вами! Сегодня я получил «Ван Хельсинга», а сейчас появляется возможность еще и «Убийцу Проклятого» заработать. Шутишь, что ли? Я однозначно в деле!

– Я тоже, – Эллина пожала плечами, снова вгоняя нашего мага в ступор. – Только мне надо в оффлайн на пару минут. Я туда и обратно.

Я уставился на дроу. Что она задумала? До этого все выглядело так, будто ее единственной целью было пойти с нами, а теперь… Хрен его знает, что теперь. Но видимых причин отказывать, не возбуждая любопытства остальных, я не видел.

– Давай, только быстро, – кивнул Антон. – Мне все равно еще минут десять нужно.

Я поджал губы, но промолчал. Дроу же уселась на ближайший камень и замерла. Взгляд эльфийки потух – она поставила игру на паузу. Ну, что ж. Нужно и правда заняться персонажем перед финальным броском.

Я вызвал интерфейс.

Герм, Альв, Крадущийся в тенях, Мастер клинков, 51 уровень.

Внимание! Вы получили редкое достижение «Убийца вампиров»! Вам начислено два дополнительных очка опыта.

13 нераспределенных очков опыта.

Неплохо. Как раз не помешает прокачать спецатаки. Что тут у нас?

Спецприемы:

Рубящий удар: 5/5

Колющий удар: 5/5

Парализующий удар: 5/5

Удар из тени: 5/5

Марионетка: 1/5

Порыв ветра: 1/3

Изо всех сил: 1/3

Ага. База у меня раскачана полностью. Что апнуть дальше?

«Марионетка» – неплоха, но требует некоторого времени для проведения атаки, и легко прерывается контратакой, как выяснилось. «Порыв ветра»… Ну, не знаю. Этот прием я брал больше по соло-привычке, в пати он не такой уж и полезный. Да, он помог в Пади, но там и ситуация такая сложилась исключительно из-за того, что мы затупили. Сейчас такого произойти не должно. Повышение уровня спецприема дорогое, а пригодится ли? Не факт.

А вот «Изо всех сил» я точно апну. Уже два раза выручал, хороший прием. Главное, концентрацию не сбить при подготовке, а так – крутая штука. Стоит, правда, тоже немало, но того стоит. Вот такой вот каламбур. В общем, начнем с этого приема.

«Вы действительно хотите повысить уровень спецприема, использовав пять очков опыта?».

Да, почему нет-то? Дальше. Осталось восемь. Хм. Ну, давайте «Марионетку» до максимума, фиг с ним. Новых приемов все равно не открылось пока. Остается два. Девать их некуда. Пусть идут во «Дистанционный удар» – владение арбалетом. Мало ли, толку с двух болтающихся очков все равно нет, а так хоть урон будет чуть выше, все же несколько раз арбалетом я пользовался. Все. Я готов к бою. Хотя нет, стоп. Надо бы, пока время еще есть, сгонять на форум, глянуть, кто такой этот Ингрэм.

Несколько минут – и я впитал всю необходимую информацию. Нужно сказать, порадовала она меня не особо. Ингрэм проходил сразу по двум ссылкам, как один из Семи при жизни, и как Тень Проклятого – по ее окончанию. Получалось, что Ингрэм – крутой стихийный маг, могущий повелевать землей, водой и огнем. Сам персонаж «тряпичный», но то, что после смерти он превратился в Тень Проклятого, несколько усложняло задачу. По классификации он теперь относился к призракам – а это не самые простые ребята. Так, что у нас тут можно заюзать против призраков?

Спустя три минуты и несколько сотен монет с игрового счета я стал обладателем состава против призраков для нанесения на клинки перед схваткой и еще немного прокачанного навыка алхимика. Достаточно неплохо. Жаль только, что нет описания прохождения Ингрэма – он пока никому в игре не встречался. Неудивительно, если его поставили стеречь путь в Альвиору – саму ветку квеста в игру-то не включили. Значит, придется набивать шишки самостоятельно. Ну, не в первый раз. Оп, а вот и Эллина вернулась.

– Давайте начинать, – Антон нервничал. Интересно, что там с

Гартом приключилось, что парень так себя ведет? Навряд ли что-то хорошее. Нужно спешить.

– Погоди, – поднял руку Скуп. – Мне самому не терпится испытать новый меч, но, прежде чем начнем, хотелось бы обговорить стратегию.

– Стратегия простая. Стандартная. У меня двойная специализация – хилер и маг-стихийник. Стихийник из меня слабенький, Ингрэму я навряд ли что-то серьезное смогу противопоставить, так что, в основном, буду вас отлечивать. Герм агрит мелочь, вытаскивает на нас, ты перетягиваешь агро и забираешь урон, Герм с Эллиной дамажат. Классика.

– Хм, ну да. Тогда и правда давайте начнем. А то часики тикают, и так в игре с утра самого.

– Давайте.

Антон извлек из инвентаря походный портал, вылил на него полученную от меня Эссенцию, и затянул что-то заунывное. Сначала мне казалось, что ничего не происходит, но постепенно алтарь начал разгораться все ярче и ярче, а потом, будто вторя ему, начала светиться скала. Откуда-то сверху точно в скалу ударила молния, раздался грохот, а мы повалились с ног. На своих двоих остались только Антон и Скуп, вогнавший свой новый меч в землю, и ухватившийся за него. Послышался душераздирающий скрежет и гул, а потом скала разошлась в стороны, открывая вход в узкое ущелье. Антон прекратил петь, перевел дух и сделал широкий приглашающий жест:

– Прошу, товарищи!

***

В ущелье вошли тем же порядком, я впереди, за мной Скуп, следом Эллина, и замыкал шествие Антон-Селлур. Первые пара сотен метров выглядели так, как и должны бы – голые черные скалы с прожилками каких-то руд и минералов. А вот дальше… Дальше я замер, открыв рот от удивления.

Стены ущелья раздались, и у меня появилось ощущение, что мы находимся, если и не в тропических джунглях, то где-то в южных лесах уж точно. Высокая, чуть ли в пояс, трава, кустарники, переходящие в деревья, растущие прямо из склонов, ручей, бьющий прямо из скалы…. Совсем не такую картину ожидаешь увидеть внутри скалы. Правда, было все это каким-то… Безжизненным, что ли? Не таким, как в Пади обычно, не черно-мертвое, но будто скованное чем-то, кажущееся искусственным, не настоящим. Сложно объяснить. Пластмассовый мир победил, короче, более близкого и точного определения я не подберу.

– Преддверие Альвиоры… – проговорил Антон. – Все сковано магией, запирающей портал.

Видимо, у него были схожие ощущения, иначе чего бы он об этом заговорил?

Однако уже через минуту нас стало не до созерцания красивостей.

Краем глаза я заметил какое-то движение, и резко метнулся в сторону. И потому странный белесый ком достался не мне, а Скупу.

– Твою мать, что за дерьмо? – только и успел заорать наш танк, прежде чем рухнуть в «пластмассовую» траву.

– Арахниды! – это уже Антон. – Эллина, внимание на деревья, Герм, помоги Скупу!

В первую секунду я совсем не понял, в чем нужно помогать, а потом здоровенная туша орка весьма резво рванулась вперед, причем – не меняя своего лежачего положения. Что вообще происходит?

Я прыгнул вперед, догоняя, в буквальном смысле ускользающего с нормальной такой скоростью орка, и только тут разглядел довольно толстую серую нить, тянущуюся куда-то вдаль. Не раздумывая, я рубанул по ней клинком. Нить спружинила, но поддалась, скольжение прекратилось.

– Побоги бне! – невнятно пробурчал орк. Только сейчас до меня дошло, что это был за ком и нить.

Паутина!

Скуп был весь оплетен, будто коконом, даже лицо было залеплено серой дрянью, а присмотревшись, я увидел, что его лайфбар медленно, но верно уменьшается. Паутина наносила урон!

Шорох сзади. Изогнувшись в немыслимом кувырке, я отскочил в сторону, и точно такой же паутинный ком, на этот раз предназначавшийся мне, пролетел мимо. Ах вы ж твари!

Я метнулся к орку и несколькими быстрыми движениями освободил его от паутины. Запела тетива лука Эллины, и куда-то в кроны деревьев, одна за другой, отправились несколько стрел. Дроу постоянно перемещалась, ни на секунду не прекращая стрелять, и я невольно залюбовался грацией ее движений. Все же лес – ее стихия.

Еще пара выстрелов – и сверху свалилась утыканная стрелами, здоровенная тварь, будто слепленая из двух покрытых короткой черной шерстью шаров, один побольше, другой поменьше. Из того, что побольше, росли восемь таких же мохнатых ног, а из того, что поменьше – огромные жвала, больше похожие на короткие кинжалы. Нифига себе тут паучки!

Еще один паутинный ком. Скуп попытался отразить его мечом, но дрянь облепила оружие и выдернула из рук танка. Ох

ты ж, что творится-то! Да орка сейчас инфаркт хватит, если его драгоценная пырялка сгинет! И, не подумав о последствиях, я ринулся вперед, спасать редкий вампирский меч, чтоб, блин, его хозяину-растеряхе, пусто было.

Я вломился в кусты стремительным, но подслеповатым носорогом, несколькими прыжками оставив товарищей позади – и тут же об этом сильно пожалел.

Прямо на меня ринулись два лохматых восьминога (язык назвать ЭТО пауками у меня не поворачивался), а третий атаковал откуда-то сверху. Я только и успел, что вскинуть клинки, принимая на них того арахнида, что летел с дерева.

Затрещала разрываемая кожа подбрюшья, и на меня хлынула желтоватая жидкость. Эй, а боль откуда? Чего оно жжется-то?

«Внимание! Вы получили отравление кислотной кровью арахнида! Каждую секунду вы теряете два процента жизни!».

Че? Кислотной кровью? Да это, мать их, не пауки, это чужие какие-то! Ксеноморфы, туды их в хелицеры!

С трудом выдернув мечи из продолжающей дергаться и щелкать жвалами твари, я перекатился в сторону, искренне надеясь, что оставляю часть долбаной кислотной крови на пластмассовой траве. Вскочив на ноги, я увернулся от паутинного кома, и атаковал сам.

Упав в тени, я выскочил из них позади ближнего паука, и, взвившись в воздух, от всей души рубанул мечами. Ни черта! Клинки только скользнули по панцирю, прикрывающему тело, а я со всего маха шлепнулся на него сверху.

Мой нежданный скакун аж на дыбы встал, но я уже перехватил меч обратным хватом и изо всей силы воткнул его в щель между хитиновыми пластинами.

Клянусь, если бы пауки могли орать – этот бы весь лес распугал. На миг замерев, он гигантским прыжком рванул вперед, унося меня от все новых тварей, спускающихся с деревьев, аки твой спайдер-мен с башни Мстителей в Верхнем Ист-Сайде.

– Давай, шевелись, Плотва! – войдя в какой-то сумасшедший раж, проорал я, вбивая в хитин второй клинок.

«Плотва» шевельнулась, да так, что я чуть не рухнул в траву. В последний момент я вспомнил, зачем, собственно, вообще сюда ломанулся, и, опасно изогнувшись на спине паука, джигитом на джигитовке подхватил с земли меч Скупа. Уот так уот, Уася! Знай наших, и не такое могем! О-о-о-ой, ты чего творишь, конь мой ретивый?!

Нужно было видеть рожи товарищей, узревших меня верхом на огромном, взвившемся в воздух пауке, в каскадерском прыжке перемахивающем кустарники, на фоне мохнатой оравы его же

товарищей и товарок, бессильно мечущих паутину мне вслед. Блин, ну хоть-кто-нибудь скриншот догадается сделать? Эпичнейшая же картина, такое и продать можно!

Но им было не до скриншотов. Эльфийка выступила вперед, натянула тетиву… И прицелилась прямо в меня!

– Эй, ты чего? – только и успел выкрикнуть я, а в следующую секунду стрела с черным оперением взмыла в воздух. Блин!

Наконечник стрелы воткнулся точно между жвал, паук как-то странно дернулся и обмяк. Подчиняясь законам физики, действующим даже в игре, мы с ним устремились к земле.

Мертвая тварь грузно врезалась в почву, меня сорвало с ее спины и бросило вперед. Приземления вышло жестким, и у меня, кажется, даже немного жизни снесло. Черт, ну почему было не дождаться завершения прыжка? Мягче же получилось бы!

Антон выступил вперед, гортанно прокричал что-то на незнакомом языке и ударил своим посохом оземь. Тут же перед нами взметнулась стена огня, которая с ревом устремилась вперед. Несколько секунд – и от рощи остались одни обугленные ветки. От ее обитателей, хвала богам, не осталось вообще ничего.

Смахнув в сторону сообщения о дебаффах, я принялся за зелья и эликсиры. Несколько секунд – и отравление пропало, а лайфбар налился здоровым, зеленым цветом. Правда, и количество фиалов в моем инвентаре солидно сократилось.

– Нифига себе ты жокей! Звезда стипль-чеза! – хохотнул орк. Я хмыкнул. Стебется он! А за чьим имуществом, спрашивается, я туда ринулся, а?

Я еще раз посмотрел на выгоревшую рощу, и перевел взгляд на Антона.

– Слушай, а сразу нельзя было так, а?

– Нет. Заклинание слишком долго готовится.

– А что же ты раньше-то его не подготовил, а? Ты ж знал, с чем мы встретимся!

– Времени не было. Как нет и сейчас. Давайте вперед, нам еще пилить и пилить.

Выругавшись, я поднялся и проковылял к орку, вытирающему от паутины свой бесценный меч.

– Не за что, – буркнул я, пихая танка в бок.

– Спасибо, дружище! – опомнился тот. – С меня пиво!

Я вспомнил, что орки в Гриаде считают пивом и меня передернуло.

– Нет уж, «спасибо» вполне достаточно. Ну, пойдемте, что ли, чего стоять-то? Антон, что дальше там? Что день грядущий нам готовит? Рассказывай, не стесняйся.

***

Дальше была крепость, перегородившая ущелье и охраняемая гарнизоном скелетов – мечников и лучников. Еще у них имелась пара баллист, с помощью которых они осыпали нас грудами костей, а сцена конной атаки на обглоданных лошадиных костяках будет долго еще являться мне в кошмарах. У крепости мы потеряли Антона и Эллину, отмахиваться пришлось нам с орком. Кое-как получилось, и лица у приковылявших с респа эльфийки и мага были виноватыми. После крепости была длинная часть пути с прыжками по островкам и кочкам среди заболоченного озера, внезапно залившего ущелье. Причем для тяжеленного Скупа, которого в его броне из болота мы бы, в случае чего, не вытащили бы, приходилось готовить мостки из небольших деревец. Остроты процессу добавляли мобы, обитающие в болоте и то и дело стремящиеся утащить кого-то из нас в трясину. Ну а потом ущелье снова сузилось, превратившись в огромную пещеру, своды которой терялись где-то в вышине, и мы оказались на огромной площадке, на противоположной стороне которой слегка светилась золотым и темно-синим гигантская каменная печать.

– Вот он, путь в Альвиору… – с придыханием пробормотал Скуп.

– А вот, судя по всему, Ингрэм Стихийник, – заметила Эллина, показывая на начавший клубиться в центре площадки дымок.

– Ну, что, граждане? Давайте его закопаем с первой попытки, пожалуйста. Я с респа сюда опять не доберусь.

– Давайте! – я зарылся в инвентарь, нашел подходящее зелье и нанес его на клинки. Эллина тоже колдовала что-то со своими стрелами. Подумав, я позвал орка.

– Скуп! Держи! Смажь клинок, быстрее дело пойдет.

Орк благодарно кивнул.

Ингрэм, тем временем, сформировался во вполне человекоподобную фигуру. Правда, ростом та фигура была метра под четыре, и сквозь нее просвечивали скалы на другой стороне пещеры. Ну, дух, что с него возьмешь?

– Зачем вы явились сюда? – пророкотал глубокий баритон.

– Чтобы надрать тебе задницу… – пробормотал я.

Антон открыл было рот, чтобы сказать какие-то квесто-скриптовые слова, но Эллина ждать не стала. Пропела тетива – и к Ингрэму устремилась стрела, разбрасывающая позади себя зеленые искры…

…пройдя сквозь призрак, как сквозь дым.

– Глупцы! Вы все умрете! – проревел дух, и начался ад.

***

Что такое сражаться с настоящим стихийником, стало понятно сразу на первых минутах боя. Ингрэм повелевал не какой-то одной стихией, он работал с ними всеми. Для начала, из-под земли прямо под нами вынырнули каменные шипы, срезавшие нормальную такую часть лайфбара. Когда мы пошли в атаку – нас расшвырял в стороны шквальный ветер. Финалом стала стена огня, бескомпромиссно отправившая всю нашу четверку на респ. Финита. Меньше минуты – и схватка с боссом окончена.

Я ошалело оглядел товарищей по пати. Судя по их виду, они были так же ошарашены, как и я. Антон виновато поежился, когда наши взгляды сошлись на нем.

– И что дальше? – Скуп сделал шаг к нашему магу, и тот попятился.

– Я не знаю.

– Что значит «не знаю»? Ты же сам строил этот уровень!

– Я не создавал Стихийника, я воспользовался готовым скриптом, – пробормотал Антон.

– То есть, ты не знаешь, как его убивать?

– Только теоретически. Как и других призраков.

– Замечательно. А сразу рассказать не мог?

– А смысл? – пожал плечами парень.

И то верно. Не отступать же. Если бы даже Антон сказал нам сразу, что не имеет понятия, как биться с Проклятым, мы бы все равно пошли вперед. Я – потому что у меня нет другого выхода, Антон – потому что хочет помочь Гарту, Эллина – потому что ведет свою, какую-то очень мутную игру, а Скуп – просто потому, что он игрок.

– Ладно. Давайте попробуем еще раз, – решил орк. – Только теперь надо быть внимательными, чтобы ничего не пропустить. Сто процентов, там есть какой-то секрет.

Что оставалось? Только согласиться. И отправиться проходить данж заново.

Пауков Антон сжег превентивно. С крепостью скелетов в этот раз тоже попроще оказалось – мы просто ринулись вперед, добравшись до стен раньше, чем неписи зарядили баллисты. Мертвую конницу Скуп покрошил еще в воротах, не дав той развернуться для маневра, остальных уже добили сообща.

С болотными тварями тоже стало проще. Мы с Антоном крушили деревца для мостков, Эллина прикрывала нас с луком, Скуп тоже стоял наготове и шинковал приближающуюся к нему болотную нечисть. Итого весь путь, на который в первый раз затратили столько времени и усилий, занял не больше сорока минут. Неполный час – и вот мы снова смотрим, как из дымка,

сочащегося из расщелины, материализуется Ингрэм.

Эта атака оказалась продуктивнее – оказывается, появление шипов из земли можбно предугадать: Ингрэм при атаке поднимал свой посох и бил его концом в землю. От ветра и огня можно было защититься, скрывшись за разбросанными по площадке скальными обломками, главное – успеть до них добраться. Оставалась только одна проблема: мы так и не могли дотянуться до Проклятого. Подойти к нему было невозможно: дух ускорялся, и атаки сменяли одна другую с нечеловеческой скоростью, а дистанционные атаки результата не приносили. Так что, если с защитой мы разобрались – то нападение еще нужно было обсудить. Чем мы и занялись, оказавшись в очередной раз на респе.

– Атака из теней не проходит – пожаловался я. – Я попробовал, так меня будто током ударило, в результате я здесь, с вами.

– Я испробовала уже все типы стрел, – подхватила Эллина. – Урон есть, но крайне незначительный, кроме того, он сразу восстанавливается.

– Все мои заклинания он успевает блокировать, – продолжил Антон. – На огонь отвечает водой, на воздух – камнем, воду тушит огнем, а на камень не реагирует – призрак.

Скуп молчал. Ему говорить было не о чем. Единственное оружие орка – меч-вампир, добытый в замке Высшего, так ни разу и не дотянулось до Проклятого. Наш танк просто не мог к нему подойти.

– Мы что-то упустили. Нужно идти еще раз и смотреть по сторонам. Если нельзя убить самого Проклятого – нужно найти источник его силы. И разрушить. В играх всегда так. Не бывает неубиваемых боссов.

– А если его специально сделали таким? – задал я вполне логичный вопрос. – Если таким образом решили обезопаситься? Не убьешь босса – не получишь свиток – не пройдешь в Альвиору. Логично же.

Антон покачал головой. Видно было, что он хочет мне что-то объяснить, но не может при других. Ну, ладно, ему виднее, нет – так нет, нам же лучше.

– В общем, ребята, давайте так. Проклятого не атакуем, только уворачиваемся от атак. И смотрим по сторонам. Что-то определенно должно быть. Вперед!

Я тяжело вздохнул, и поднялся на ноги. Пауки, скелеты, болотные твари, ау! Вы там не соскучились? Мы снова идем к вам.

***

Раньше я часто смотрел стримы прохождения винтажных игр – тех, что еще в прошлом веке выпускались для, подумать страшно, восьмибитных приставок. Примитвный геймпад, двухмерная графика, и никаких сохранений. Потратил последнюю жизнь в схватке с финальным боссом? У тебя есть три «континиума» – некоего подобия сохранений, запускающих игру с того уровня, на котором ты преставился. Потратил и их? Начинай игру сначала. Ну и что, что в игре восемнадцать немаленьких уровней, а скопытилдся ты на последнем? Вперед-вперед, марш-марш!

Так вот. На таких стримах я всегда восхищался мастерству игрока. Играющий точно знал, где надо подпрыгнуть, где пригнуться, а где – выстрелить, и зачастую сшибал врагов еще до того, как они появлялись на экране, ни разу не остановившись и идя до конца ангелом смерти. Все потому, что пока пройдешь эти гребаные восемнадцать уровней, все их устройство изучишь до последнего пикселя. Вот это мастерство, вот это задротство.

Наше прохождение данжа очень сильно напоминало мне те стримы. В третий раз идя по знакомому пути мы даже не останавливались, чтобы уничтожить мобов, все походя, как бы попутно. Подумалось, что хорошо бы записать это прохождение, хотя бы чисто для себя – настолько мы сыгрались с ребятами, настолько красиво все это должно было выглядеть со стороны.

И снова здравствуйте. Снова дымок, снова проклятия Проклятого – смешная тавтология, снова стихийные атаки, от которых мы уворачивались чисто автоматически, во все глаза глядя по сторонам, стараясь обнаружить источник силы Проклятого. Минута, другая, пятая… Когда я уже думал, что все это бесполезно, и в игру действительно нарочно внесли баг с неубиваемым боссом, произошло кое-что новое.

Стихийник вдруг перестал сыпать во все стороны волнами огнями и порывами ветра, скалы больше не выскакивали из-под пятой точки, норовя проткнуть кого-либо из нас… Маг остановился. Вскинув руки, он замер, с ненавистью глядя на нас.

Антон догадался первым.

– Мана! У него закончилась мана! Он не может атаковать!

Черт побери, ведь и верно! Магическая энергия, необходимая для заклинаний – она ведь конечна! И каким бы сильным ни был маг, ему приходится периодически ее восполнять.

– В атаку!!!

Мы со Скупом рванули вперед первыми. Я опередил орка, нырнув в тени и выскочив из них за спиной Проклятого, обрушил на него целую серию ударов, используя все доступные мне спецприемы. Орк, не так уж сильно и отставший от меня,

принялся полосовать Ингрэма своим убер-клинком, а в воздухе появился целый рой стрел – кажется, я еще не видел, чтобы Эллина стреляла с такой скоростью. В стороне остался только Антон – он не мог применять свои, бьющие по площадям заклинания, чтобы не зацепить нас. Впрочем, его помощь и не требовалась – мы и сами справлялись неплохо. Лайфбар Проклятого таял с каждой секундой. Вот от него осталась всего половина…

… и тут же нас расшвыряло по сторонам! Стихийник закончил накопление маны, и снова был готов к бою!

Вот только лайфбар его остался на том же уровне.

Как только механика босса стала понятна, дело пошло гораздо лучше. Мы больше не пытались наобум атаковать Проклятого, сосредоточившись на том, чтобы укрываться от его атак. Минута, две, пять… Есть!

Проклятый замер, воздев руки, и мы с орком наперегонки кинулись к нему. Удар, удар, «Марионетка», парализующий, рубящий, колющий, серия, комбо… Есть!

Раздался дикий вой, и Тень Проклятого, воздев руки, стала стремительно бледнеть. Я не верил своим глазам – получилось! Вышло даже проще, чем с Высшим вампиром. Фантастика! Руки с клинками опустились сами по себе, я перевел дух…

И услышал дикий вопль Антона:

– Герм! Последний удар!

– Чего?

– Последний удар! Ударь Проклятого, пока он не развеялся.

Мать твою! Точно! «Только альв сможет открыть путь в Альвиору»!

Уйдя в тени, я переместился за спину Проклятому, и активировал «Изо всех сил». На всякий случай, вдруг обычного удара окажется недостаточно.

Меня швырнуло вперед, и клинок, смазанный алхимической субстанцией, вошел в обессиленного призрака. Темноту разорвала молния, ударив прямо в то место, где я был секунду назад. Раздался гром, и Ингрэм Стихийник исчез в трещине, расколовшей землю под его ногами. Миг – и земля схлопнулась, поглотив призрак древнего мага. Все, что после него осталось – кучка лута, среди которого особенно выделялся пергаментный сфиток, подсвеченный золотым сиянием.

Не знаю, как я ощутил движение, оно было настолько стремительным, что в обычной ситуации я бы наверняка не успел бы на него отреагировать. Но сейчас все мои чувства были обострены схваткой с Проклятым. Не разбираясь, что происходит, не пытаясь понять, кто именно рвется к луту, я изогнул тело, и с

разворота ударил сразу двумя клинками.

«Внимание! Вы нанесли урон дружественно настроенному к вам игроку! Беспричинное убийство дружественного игрока повлечет последствия – на опыт будет наложен штраф, в течение недели вы не сможете выполнять квесты в «Гриаде», а над вашим ником появится значок Вероломного убийства», что позволит другим игрокам в течение недели беспрепятственно наносить вам любой урон!».

Эллина, отлетевшая от моего удара в сторону, шипела от злости. Ее лайфбар понемногу возвращался в зеленую зону – дроу использовала эликсир. Сейчас она полностью отлечится и перейдет в атаку. Дистанционную атаку. Отразить которую я едва ли смогу. Помня, как Эллина управляется с луком, я превращусь в дикобраза, так и не успев до нее добраться.

– Антон! Свиток!

Свиток нужно было забрать, положить в инвентарь, тогда, даже убив кого-либо, эльфийка ничего не добьется. Вероятность выпадения свитка в качестве лута ничтожна, с большей вероятностью из меня выпадут клинки или кольчуга, а из Антона – зелья и эликсиры. Так что прибрав список к рукам, мы обезопасим его от воровки.

– Нет! Свиток первым должен взять в руки ты!

Я выругался, смерил взглядом расстояние до свитка, и скрипнул зубами. Далеко. Черт побери. Хотя… Какая разница? Получается, если свиток возьмет в руки кто-то другой, он станет бесполезным. Ухмыльнувшись, я опустил клинки.

– Ты проиграла, – проговорил я. Впрочем, дроу это поняла и сама. Она опустила лук, и стояла на месте, сверля меня взглядом. Я сунул мечи в ножны и направился к свитку. Боже, как я устал! Неужели скоро все закончится?

Я поднял свиток с земли, убрал его в инвентарь, и медленно выпрямился. Открыл было рот, чтобы сказать что-то Антону, как вдруг Эллина, подняв голову к небу, прокричала:

– Пора!

Я даже не успел подумать, что там ей «пора», как тело моего игрового аватара перестало меня слушаться. Я замер, не в силах пошевелиться, и точно так же замерли все вокруг меня. А потом изображение расплылось, и последнее, что я увидел – надпись кроваво-красными буквами:

«Принудительный выход из игры!».

Глава 20

В которой, наконец-то, появляются ответы на все вопросы, а также происходит нечто очень даже удивительное.

Камера была небольшой, но, на удивление, светлой и чистой. Простая кровать, привинченная к полу, такие же стул и стол. На потолке – световые панели, за выгородкой – туалет и умывальник. Возможно, я не считался особо опасным преступником, но скорее за мной круглосуточно наблюдали по видео, и, в случае чего, могли остановить членовредительство или попытку побега – хотя куда отсюда бежать, я совершенно не представлял. Да и не собирался, если честно. В конце концов, ничего противозаконного я не совершил, это и ежу должно быть понятно. Хотя, как говорится, «от сумы и от тюрьмы не зарекайся», но, все же, хотелось верить в лучшее. Больше всего меня мучили отсутствие сигарет и неизвестность. Большую часть времени я валялся на кровати и в тысячный раз прокручивал в голове произошедшее после принудительного выхода из виртуальности.

***

Прозрачный верх капсулы отъехал в сторону, я, ничего не понимающий, с крушащей виски головной болью, вызванной экстренным выходом из виртуальности, сел в ложементе – и замер.

В комнате были люди. Пять человек, близнецы-братья. Все они были одеты в одинаковые черные комбинезоны с одинаковыми черными бронежилетами поверх них, лица скрывали одинаковые забрала одинаковых шлемов, а в руках люди сжимали одинаковые укороченные автоматы, одинаковые «зайчики» от одинаковых целеуказателей которых блуждали по моей груди и голове.

– Ого, – я сглотнул. Головная боль, как наименее значимая из проблем, отошла на второй план. – Мужики, а вы кто? И что тут делаете?

Между одинаковыми протолкался еще один мужик – в гражданском. Черные джинсы, черный свитер под горло, черные ботинки. Только бронежилет и кобура на боку говорили о том, что неодинаковый с одинаковыми заодно, скорее всего.

– Эй, вы чего, парни? Вы его охранять должны были, а не готовиться расстрелять.

– Простите, товарищ капитан, – смущенно прогудел из-под шлема один из одинаковых. – Рефлекторно, на звук повернулись.

– «Рефлекторно», – пробурчал тот, кого назвали капитаном. – Стволы уберите!

Точки лазерных целеуказателей исчезли, и я облегченно выдохнул. Капитан, между тем, подошел ко мне, и протянул руку:

– Трипольцев Олег Николаевич. Безопасность, девятый отдел. Киберпреступления и мошенничество в Сети.

– Это специальность? – не удержался я от не очень уместной шутки.

– Нет, это преступления, которыми мы занимаемся, – едва заметно улыбнувшись, ответил капитан. Ну, хоть с юмором мужик, уже хорошо. Но все же, что происходит?

– Я бы хотел увидеть своего адвоката, – ляпнул я первое, что мне пришло в голову. Какой адвокат, блин, откуда он у меня?

– А ты в чем-то виноват? – вскинул брови Трипольцев.

– Я не буду ничего говорить.

– И правильно. Давайте, ребята, выводите его. В изолятор пока.

Сердце пропустило удар и ухнуло куда-то в желудок. Изолятор? Да какого…

– Успокойся. Это стандартная процедура. И, поверь мне, это в твоих же интересах.

Я лишь пожал плечами. Ну-ну. Интересно, сколько сгинувшего в застенках народа слышало такие же фразы?

– Пойдем, парень, – к мне подошел один из «близнецов» и положил руку на плечо. – Только не дури.

– Скажите, хотя бы, в чем меня обвиняют! – повернув голову, крикнул я, когда меня уже выводили из комнаты.

– Всему свое время, Данил, всему свое время.

***

Потом был двор, оцепленный автоматчиками, короткий путь до ворот, возле которых стояли несколько темных машин без опознавательных знаков и фургон на базе микроавтобуса, в который меня засунули не то, чтоб жестко, но и без особых церемоний, и более длинный путь до места назначения. Здесь меня достали из машины, провели по нескольким коридорам и впихнули в камеру. Все. Сколько времени прошло с тех пор, сказать я затруднялся – часы с меня сняли. Несколько раз я забывался тревожным сном, но чаще бродил туда-сюда по камере, размышляя, что от меня могло понадобиться спецслужбам. В том, что это именно они, я не сомневался. Во-первых, потому что о существовании в родной полиции девятого отдела я не слышал, а во-вторых, если бы меня взяли копы, сидел бы я не в комфортабельной камере, а в общей «хате» изолятора временного содержания. Ну, или в камере предварительного заключения. Хотя, ничто не отменяет вероятности, что из этой комнаты я могу отправиться прямо туда.

Кормили четыре раза, достаточно вкусно и сытно – каша с мясом, борщ, какой-то салат, причем выглядело это все так, будто доставили еду из кафешки, а не приготовили в тюремном пищеблоке. Четыре раза – это значит, я здесь больше суток. Блин, долго они меня тут изводить еще будут?

Замок открылся почти бесшумно, на пороге оказался очередной «близнец», в коридоре маячили еще двое.

– Киреев, на выход! – скомандовал «близнец» так, будто кроме меня здесь был кто-то еще. Я пожал плечами и встал с кровати.

На этот раз ехать никуда не пришлось, а «близнецы» выглядели сопровождающими, а не конвоирами. К моей радости, мне вернули сигареты и зажигалку, про часы и смартфон буркнули, мол, «позже». «Позже» – это очень хорошо, «позже» внушает надежду.

Еще несколько переходов по коридорам и лестницам, и я, с единственным оставшимся сопровождающим, оказался у кабинета без таблички.

– Входи, – кивнул «близнец». Я в очередной раз пожал плечами, и толкнул дверь.

– Здравствуй, Данил, – поздоровался со мной Трипольцев. – Заходи, располагайся. Ждем только тебя.

Ну офигеть, будто старый друг пригласил на чаепитие, а я опоздал, застряв в пробке! Подавив возмущение, я обвел взглядом комнату.

Пара диванов, пара кресел, стол, на стене – телевизор впечатляющей диагонали. На одном из диванов сидит Антон, рядом с ним – достаточно молодые мужчина и женщина, видимо, его родители. Ну, да, он несовершеннолетний же. Интересно, что они подумали, когда их выдернули из Китая сообщением о том, что им нужно явиться в полицию? Парень кивнул мне, родители посмотрели враждебно-осуждающим взглядом. Небось решили, что это я Антона втянул в неприятности, а не наоборот.

Я, решив ничему не удивляться и вообще держать как можно более невозмутимый вид, кивнул в ответ.

– Привет!

Не удивляться было сложно. На столе сидела Алина, болтала ногами и жевала жвачку. Взгляд девушки был доброжелательным и дружелюбным, на лице – легкая улыбка.

Я что-то буркнул и направился к свободному креслу. Уселся в него, и выжидающе посмотрел на Трипольцева.

– Ну, теперь, когда все в сборе, думаю, можно начинать – проговорил тот.

– В первую очередь я хочу выразить благодарность Антону и

Даниле. Вы, хоть и сами того не знали, очень сильно помогли девятому отделению. Без вас, а, особенно, без тебя, Данила, операция имела гораздо меньше шансов на успех. Спасибо.

Я чуть не поперхнулся, но продолжил держать марку. Ужасно хотелось курить, и на столике возле меня даже стояла пепельница, но окна в кабинете были закрыты, и я решил потерпеть.

– Также я вынужден принести извинения за вынужденное задержание. Поверьте, это нужно было для вашей же безопасности. Вы ни в чем не обвиняетесь, и сможете покинуть эту комнату и это здание в любую минуту. Но, думаю, вам все же хочется узнать обо всех обстоятельствах дела, в которое вы оказались втянуты.

– Может, перейдем, наконец, к этому самому делу? А то я пока не очень хорошо понимаю, в чем конкретно я помог, – возможно, это прозвучало резковато, но мое настроение и обстоятельства встречи не располагали к словесным реверансам.

– Конечно. Давайте начнем. Итак.

– Все началось с исчезновения одного из трех ведущих разработчиков игры «Гриада Онлайн», Ивана Кузнецова. Это дело вели наши коллеги, и сначала ничто не предвещало, что это работа для девятого отдела. На всякий случай, напомню, что мы занимаемся расследованиями того, что обычно называют киберпреступлениями – то есть, преступлений, которые совершены в Сети или виртуальности. До того момента, как некто Аттила, который иногда нас консультирует по играм с полным погружением, прислал мне файл, который ему, в свою очередь, пришел от исчезнувшего Кузнецова спустя неделю после исчезновения. В письме Кузнецов рассказывал, что опасается за свою жизнь, в связи с чем собрал всю информацию, которая доказывает причастность ЗАО «Ренессанс» к преступлениям, среди которых похищения, мошенничество и даже незаконные эксперименты над человеческим сознанием. Не имея возможности выйти в Сеть, Кузнецов собрал всю информацию в игровом файле, который спрятал внутри «Гриады». Файл можно было получить, лишь убив… Ммм…

– Ивент-босса, – подсказала Алина, улыбнулась и надула большой пузырь из жвачки. Блин, она-то что тут делает, а? Откуда они ее выцарапали?

– Да, спасибо. Простите, непосредственно в игровых терминах я могу путаться. Так вот. Файл был спрятан внутри игры, и получить его можно было, лишь создав в редакторе определенный квест, до того не существующий в игре, и пройдя его определенным способом в составе определенной группы.

– Зачем такие сложности? Ведь можно было просто отправить всю информацию по той же почте.

Трипольцев покачал головой.

– Кузнецов догадывался, что с ним произойдет. Он был нужен для того, чтобы закончить ключевую часть полигона, известного как «Альвиора», и доработать какие-то механизмы в «Гриаде», которые он разрабатывал самолично, и на доработку которых без него ушло бы чересчур много времени. Он знал, что доступа к Сети у него не будет, а информацию, которую он заложил в файл – логины, пароли, адреса серверов, и прочая-прочая-прочая – получить можно было только изнутри «Ренессанса». Там настолько объемный массив данных, что запомнить их было попросту невозможно. Кузнецов прекрасно понимал, что, после того, как он все закончит, шансов передать информацию у него не будет. Потому, еще до того, как исчезнуть, он написал письмо с подробным описанием квеста и установил таймер. Если в течение недели Кузнецов не отменял отправку, файл уходил Аттиле.

– А почему именно ему? Почему не в полицию, например?

Трипольцев пожал плечами.

– Потому что там решили бы, что это какой-то бред. Вы поймите – в полиции, по большей части, работают нормальные люди, но им катастрофически не хватает времени, чтобы вникать в современные игры и технологии виртуальности. А непосредственно к нам файл мог и не попасть. Потому Кузнецов отправил его Аттиле, которого давно знал, и о связях которого с нами догадывался. Он хотел быть уверен, что письмо попадет в нужные руки, если можно так выразиться. Могу я продолжить?

– Да, конечно, – пожал я плечами.

– Кузнецов закодировал часть игры так, чтобы получить файл, не пройдя квест, было невозможно. Также он что-то сделал с игровой локацией, как там ее…

– Крайт, – снова подсказала Алина.

– Да, спасибо. Он что-то сделал с Крайтом, чтобы внести изменения, которые сделают создание квеста невозможным, было нельзя.

– А почему в «Ренессансе» просто не отключили редактор игровых уровней? – пришел мне в голову крайне логичный вопрос.

– Об этом – позже.

Я кивнул.

– Аттила проанализировал запросы на игровом аукционе и пришел к выводу, что кто-то уже приступил к созданию квеста. Так он вышел на Антона.

– Почему именно Антон? – задал вопрос отец парня.

– Потому что он победил в конкурсе на звание Мастера квестов. А этот конкурс был затеян специально для того, чтобы найти человека, который точно сможет воссоздать квест Кузнецова.

– Ничего не понял. Затеян кем? «Ренессансом»?

– Не совсем. Конкурс затеял Гарт. Бывший киберспортсмен, ставший впоследствии чем-то вроде искусственного интеллекта «Альвиоры».

– Который также хотел вывести «Ренессанс» на чистую воду, – продолжил я. – Но тут тоже неувязка, которая меня тревожит с того момента, как я услышал эту историю от Антона. У Гарта был доступ к Сети, он отправлял мне сообщения, пытался помочь… Почему он выбрал такой сложный путь? Почему сам не смог связаться с вами, например? Антон говорил что-то про нейросеть, контролирующую Гарта, но мне в это как-то слабо верится. Когда Гарту было нужно, он вполне свободно выходил в Сеть, насколько я знаю.

– Да, верно. И эта неувязка объясняется весьма просто, хоть и несколько неожиданно. У Гарта не было цели разоблачить «Ренессанс». Более того. Он старался сделать все для того, чтобы это не произошло.

– Не понял, – я решил забить на приличия, достал сигарету и все-таки закурил, поймав на себе неодобрительный взгляд матери Антона. Трипольцев молча открыл окно и вернулся на свое место.

– Чтобы это объяснить, нужно, для начала, немного рассказать о самом Гарте.

Амбициозный, молодой киберспортсмен был буквально повернут на стремлении доказать всем, что он – лучший. Пока он был…гм… Жив, скажем так, особых проблем с этим не было, хоть чрезмерное стремление к успеху иногда и было слегка маниакальным. Когда во время церемонии награждения произошел взрыв, тело парня было искалечено. Он получил намного более серьезные увечья, чем твоя сестра, Данил, и умирал. В этот момент к нему, круглому сироте, и подкатили со своим предложением люди из «Ренессанса», которым очень нужен был подопытный кролик для обкатки технологии оцифровки человеческого сознания. Он, разумеется, согласился. Большой ошибкой «Ренессанса» стало то, что они решили сделать его чем-то большим, чем просто игровым юнитом с оцифрованным сознанием живого человека. Психика Гарта, и без того пошатнувшаяся, пошла совсем вразнос после того, как он осознал, что в мир людей ему не вернуться уже никогда. В какой-то момент, упиваясь всемогуществом внутри «Альвиоры» и более чем широкими возможностями в Сети, он осознал, что у него

впереди – вечность. Что он, фактически, бессмертен, а, следовательно, равен богу.

– Что-о? – я даже поперхнулся дымом.

– Это, в целом, нормально. Психиатрические лечебницы заполнены наполеонами, антихристами и христами. Отличие в том, что в случае с Гартом, впервые за всю историю человечества, с ума сошел цифровой код, в который превратилось человеческое сознание. Однако могущество, которое не перед кем проявить – сомнительное удовольствие. И тогда Гарт начал сводить счеты со старыми недругами. За последние полгода пропало больше двадцати человек, так или иначе перешедших дорогу Денису Морозову при жизни. Он сам подкидывал кандидатуры на оцифровку «Ренессансу», сам планировал операции, а когда сознание несчастных переселялось в «Альвиору» – устраивал им настоящий ад. В какой-то момент ему наскучило и это. Гарту стало тоскливо, одиноко, и он решился.

– На что?

– На то, чтобы подарить бессмертие любви всей своей жизни. Твоей сестре, Данил.

Я одной затяжкой докурил сигарету до фильтра и с силой раздавил ее в пепельнице.

– Но в тот момент, когда он начал разрабатывать операцию по похищению Юлии, он узнал, что у нее есть брат, который – барабанная дробь – идет по следу свитка, обличающего «Ренессанс» и самого Гарта. И это ему, само собой, не понравилось.

– Так. Стоп. Я уже совсем ничего не понимаю. Гарт, значит, выбрал Антона, чтобы тот создал квест, в результате которого дропается свиток, обличающий «Ренессанс». Зачем ему это понадобилось? Ведь должен был пройти вайп, который бы уничтожил игровую расу альвов, и поставил крест на возможности получить свиток. Если следовать вашей логике – только того Гарту и было нужно. Но зачем тогда все это усложнять? Тут гораздо логичнее выглядит история Антона, согласно которой Гарт хотел сдать «Ренессанс» с потрохами. Зачем ему было заморачиваться, если он мог спокойно подождать и забыть о свитке, как о дурном сне?

– Тут в дело снова вступает больная психика Гарта. Он не доверял «Ренессансу» – единственным, кто мог прервать его цифровое бессмертие, банально отформатировав жесткие диски. Он работал над тем, чтобы стать независимым, чтобы стать чем-то вроде нейросети и скопировать частичку себя на любое устройство, подключенное к интернету. Но для этого ему нужно было время. Чтобы выиграть его, он собрался шантажировать

«Ренессанс». И потому очень захотел получить свиток. Он решил последовать примеру Кузнецова – в случае, если он не дает отбой, информация рассылается по целому перечню адресов. Таким образом, «Ренессанс» оказался бы заложником собственноручно созданного монстра. Он собирался добыть свиток до вайпа и втайне от своих создателей. Да, у него самого было более, чем достаточно компромата, но вот данных для доступа к серверам «Ренессанса» не было. Имея их, он мог сделать так, чтобы никто не мог внести изменения в код, и единственным возможным средством уничтожения Гарта было бы полное удаление всех данных, на что «Ренессанс» пошел бы с большой неохотой, так как в исследования было вложено слишком много. Потому он и вышел на Антона, рассказав ему, хоть и невероятную, но полуправду.

– Хорошо, допустим. С этим мы разобрались, хоть все это и звучит несколько странно. Но есть же еще одна сторона – тот, кто меня нанял, чтобы добыть свиток. Трион. Кто это и каким он боком ко всему происходящему?

Трипольцев широко улыбнулся, шагнул ко мне, и протянул руку для пожатия:

– Трипольцев Олег Николаевич. Три-О-Н. Приятно познакомиться.

Я окаменел.

– Мы не могли получить свиток иначе, чем придумал Кузнецов. И выйти напрямую на Антона – тоже не могли, его контролировал Гарт. Все, что нам оставалось – сыграть в игру, предложенную программистом «Гриады». Но, так как необходимыми навыками мы не обладали, было решено привлечь человека со стороны – тебя.

Я сидел в полной прострации, не веря собственным ушам.

– Обратиться к тебе предложил Аттила, который считал тебя лучшей кандидатурой для этого дела. Он же и дал контакты. Аттила знал, что, если начать тебя пугать, ты пойдешь наперекор, потому и ответил так на твой вопрос обо мне. Единственное, чего мы не учли – того, что Гарт, собиравшийся похитить Юлию, уже вскрыл все твои логины-пароли, подсадил бэкдор на все твои устройства, и держал тебя под колпаком, зная о каждом шаге. То, что именно к тебе обратились за помощью, стало для него неожиданностью, и он запаниковал. До такой степени, что уговорил Антона нанять уличного нарка, чтобы тот расколотил все твое оборудование и ты не мог войти в «Гриаду» хотя бы некоторое время. Но тут произошел прокол – вломившийся громила то ли забыл инструкции, то ли не придал им значения, но разбил он только шлем. Ты же полез в «Гриаду» с устаревшего

оборудования. Просто запретить тебе доступ в игру Гарт не смог – тут мы пока выясняем, но, как понимаю, это относится к тому, что «наколдовал» Кузнецов касательно игровой части «Гриады». И тогда Гарт решил использовать тебя в своих целях. Таким образом он собирался убить сразу двух зайцев – помочь Антону в создании квеста и запугать тебя, чтобы ты не обратился в полицию по поводу похищения Юлии. Он разыграл спектакль в реанимационном центре, как бы помог тебе, и прислал Антона, который рассказал выдуманную Гартом страшную историю про могущественную корпорацию на службе у государства, убедил тебя в том, что добыть свиток – единственный способ помочь сестре.

– А потом? Допустим, добыли мы свиток. Что дальше?

– Дальше он собирался сломать ваши капсулы. Родители Антона должны были вернуться нескоро, и вы к этому времени просто погибли бы. Потому мы и прибыли в тот момент, когда вы отправились проходить финальный квест. Наши специалисты отрубили капсулы от Сети, оставив только соединение с «Гриадой», и контролировали ваше состояние, готовые в любой момент выдернуть вас в реальность по аварийному протоколу.

– А как вы собирались узнать, когда мы начинаем? Ведь меня от вас изолировали.

– Об этом нам доложила бы Алина, – развел руками Трион-Трипольцев.

Удивился ли я? Нет. Не зря же девушка так настойчиво лезла ко мне и свитку. Но, блин, неужели…

Девушка спрыгнула со стола, и, как недавно Трипольцев, подошла ко мне, протянув руку.

– Баренцева Алина Александровна. Лейтенант, девятый отдел, оперативная группа.

Пожимать протянутую руку я не стал. Девушка насмешливо хлопнула пузырем из жвачки и вернулась на свое место.

– Не обижайся, Данил, – снова заговорил Трипольцев. – Мы не могли оставить тебя без контроля. А, изучив твой психотип, наши аналитики пришли к выводу, что молодая, красивая и сексуально привлекательная девушка подойдет больше, чем какой-нибудь верный друг, которых у тебя в реале и нет, пожалуй. Ты достаточно тяжело сходишься с людьми. Правда, в игре ты повел себя немного не так, как мы рассчитывали, и потому решили устроить вам встречу в реале.

– Вы следили за мной, что ли?

– Ну, конечно! Мы, во-первых, обеспечивали твою безопасность, а, во-вторых, перестраховывались.

– Замечательно. Гарт, вы… Кто еще читал всю мою переписку

и шарился по моим гаджетам?

– Не психуй. Ты же сам понимаешь, что без этого было не обойтись. Зато с твоей помощью мы раскрыли больше двадцати исчезновений и… Убийствами в полной мере назвать это нельзя, но все же…

– Что с Юлей?

Трипольцев отвел глаза.

– Они отключили ее от жизнеобеспечения.

Из меня будто вынули стержень, поддерживавший мое тело все это время, и я обмяк в кресле. «Они отключили ее от жизнеобеспечения» …

– Эй, эй, Дан! Тебе плохо? Дайте воды, кто-нибудь!

– Не надо мне воды, – прохрипел я. – Я в порядке.

– Тогда будешь в еще большем, когда узнаешь, что Юлия не умерла.

Сердце пропустило удар, я, боясь, что ослышался, поднял глаза на капитана.

– То есть?

– Ну, нельзя сказать, что она жива в привычном смысле. Тело… Давай смотреть правде в глаза, тело ее мертво давно, и то, что ее сознание не угасло до сих пор – заслуга лишь твоего завидного упрямства. Но сказать, что она мертва – нельзя тоже. Сознание Юлии успели оцифровать, и она сейчас находится в особом инкапсулированном пространстве. Как и другие люди, которых… Которых убил «Ренессанс». Психологически она в полном порядке и готова с тобой увидеться… Ну, когда придешь немного в себя…

Меня будто катапультой выбросило из кресла.

– Я уже!

Трипольцев рассмеялся.

– Я так и думал. Алина, проводи Дана, пожалуйста. Думаю, закончить тут мы сможем и без него. Дан, когда наобщаешься с сестрой – зайди, пожалуйста, тут у нас бумаг накопилась – уйма просто, а ты, вроде как, один из свидетелей. Не представляю, как я все это буду объяснять начальству.

Я уже плохо понимал, что говорит капитан, в нетерпении притоптывая ногой у дверей.

Алина соскользнула со стола, открыла дверь и первой вышла в коридор.

***

**… Диагностика…*

**…. Снятие параметров оператора…*

**…… Подготовка инкапсулированного пространства…*

**….. Синхронизация…*

\\\\..... Активация через 5… 4… 3… 2… 1…0.

Привычная разноцветная рябь перед глазами, сопровождающая каждое погружение в виртуальность, рассеялась, и я осознал себя, стоящим на лесной поляне. Шелест листвы, щебет птиц, ощущение солнечного луча на коже… А тут миленько.

– Дан!

Я обернулся на зов, чувствуя, как замирает сердце, и расплылся в глупой улыбке.

По лесной просеке мне навстречу шла сестра. Не в игровом скине, такая, какой я привык ее видеть. Синие джинсы, черный свитер, густые рыжие волосы, рассыпавшиеся по плечам, и лицо с конопушками, такое знакомое и так похожее на то, что я вижу в зеркале каждое утро.

Я молча подошел к сестре и крепко ее обнял, зарывшись лицом в растрепавшиеся на легком ветерке волосы.

– Юлька! Как же… Как же я рад тебя видеть!

– Я тебя тоже, братик. Очень рада. И… извини.

– За что?

– За то, что я так вела себя после смерти родителей. Ты тогда слишком ушел в себя, и мне показалось, что тебе просто все равно. Я почему-то не думала, что ты можешь переживать не так, как я. А сейчас мне рассказали, как ты бился за меня, как оплачивал капсулу, как верил, даже когда прямо сказали, что надежды нет… Спасибо! Я очень сильно ошибалась в тебе и вела себя, как последняя дура.

– Забудь. Как ты?

Юлька криво ухмыльнулась, совсем, как я. Я уже и забыл, каково это – видеть собственное отражение не в зеркале, а в лице другого человека.

– Ну, на самом деле, неплохо, знаешь. Успела свыкнуться. Я же практически не помню ничего, что было после взрыва. А потом пришла в себя здесь. Гарт… Блин, до сих пор не верю, что он свихнулся! Гарт мне очень помог на первых порах, помог адаптироваться. Был таким милахой, таким предупредительным, любезным… У меня ведь к нему какие-то чувства были даже, прикинь! Козел! Я даже не поверила сперва этим парням, что появились тут, из девятого отдела. Но против фактов не попрешь.

– И что теперь? Что они говорят?

– Что говорят? Ха! Прикинь, говорят, что я теперь бессмертна. Я до сих пор не могу это осознать.

– И каково это? Жить здесь, в виртуальности?

– Не так уж и плохо. Особенно, если учесть перспективы. Я же, получается, не одна такая. Поднимется шум. К нам тут уже

подключались какие-то люди из НИИ нейрофизиологии, из правительства кто-то был. Обещают нам тут рай земной создать, наш личный эдем. В дальнейшем, возможно, даже куда-то еще подключить смогут, чтоб мы не скучали, типа. Что-то затирали про игровые миры, в которых мы сможем жить. Не такая уж и плохая перспектива для того, кто и раньше большую часть времени проводил в виртуале. Да и помимо игр мололи всякое. В общем, нормально.

Юлька отвернулась, и смахнула слезу, стараясь, чтобы я этого не увидел. У меня кольнуло сердце.

– Слушай, что я все про себя? Ты рассказывай, как у тебя дела? Пойдем, тут такой клевый водопад есть, а еще озеро, а еще…

Сестра схватила меня за руку и потащила куда-то по просеке. Я шел рядом, слушал ее, а на лице моем блуждала счастливая улыбка.

***

Выбравшись из капсулы, я увидел Алину. Она сидела на подоконнике и жевала бессменную жвачку. Бросив взгляд в окно, я нахмурился: пока я был в виртуальности, успело стемнеть.

– Ты что, ждешь меня все это время?

– Ну, да. Должен же тебя кто-то проводить.

– И сам бы не заблудился. Не маленький.

Алина нахмурилась.

– Слушай, я хотела с тобой поговорить.

– Ты, кажется, и так это делаешь.

– Я, в общем, была против, чтобы использовать тебя втемную. Это капитан настоял, боялся утечки информации.

– А против того, чтоб быть подсадной уткой не была, значит?

– Да была, говорю же!

– В койку ко мне прыгать тоже не хотела? Капитан настоял?

– В смысле?

– Говорю, переспать со мной решила по собственному желанию, или по долгу службы? Тоже пришлось использовать… Втемную?

Алина несколько секунд смотрела на меня непонимающим взглядом, а потом звонко расхохоталась.

– Что смешного?

– Ты… Ты вправду думаешь… А-ха-ха-ха… прости… Ты правда думаешь, что мы переспали? – девушка буквально давилась смехом.

– В смысле? – настала моя очередь ничего не понимать.

– Извини, я не хотела тебя обидеть. В общем, не спали мы. Сначала мы напились, а потом я тебе еще снотворного

подмешала, чтоб ты точно вырубился. Правда, немного не рассчитала и отрубилась у тебя дома сама. Еле успела раньше тебя проснуться. Не было у нас ничего, расслабься!

У меня вспыхнули щеки. Чтобы скрыть смущение, я потянулся за сигаретами, не обращая внимания на то, что курить здесь, скорее всего, было нельзя. Внимательно наблюдающая за мной девушка не сдержалась и снова прыснула со смеху.

– Ты в порядке?

– Не знаю, – пробурчал я.

– Не знаешь что?

– Не знаю, рад я тому, что ничего не было, или не очень.

Алина снова засмеялась.

– Пойдем, я тебя проведу. Капитан уже уехал, не дождался тебя. Просил зайти завтра, сразу как сможешь.

Мы в молчании спустились по лестнице. На этот раз путь оказался намного короче —мы шли по «официальной» части заведения. В типичном казенном холле я получил бумажный пакет, в котором обнаружил свои часы и смартфон, благодарно кивнул дежурному, и, выйдя на улицу, наконец-то с наслаждением закурил.

– Дан! – послышалось сзади.

Я обернулся. Алина стояла в проходе, облокотившись на дверной косяк.

–Так все-таки – рад, или нет?

– Ты это сейчас к чему?

– Ну… – девушка замялась. – В общем-то, мне понравилось в том баре, как его? «Грязный читер». Я бы туда заглянула еще. Не по работе. Составишь компанию?

Я глубоко затянулся и выдохнул густой клуб дыма.

– У меня больше нет «Королевского благоволения», ты в курсе? И вообще сомневаюсь, что в ближайший месяц меня потянет на игры. И за выпивкой я буду следить. Чтобы там опять снотворное не оказалось.

Она подошла ко мне вплотную, приподнялась на носочки, чтобы стать одного со мной роста, и тихо проговорила:

– Больше никакого снотворного. Обещаю.

И где-то в глубине ее бездонных глаз я увидел, что на этот раз так и будет.